2xCD

PEŁNA WERSJA GRY

COMPUTER GAMING WORLD 4.5/5 PC GAMER 90%

# MASTER OF ORION 2

STRATEGIA KOSMICZNA WSZECH CZASÓW

# ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH

nr 5/2002

HEROES IV of MIGHT AND MAGIC

ANOTHER WAR

## RAPORT SPECJALNY
## WYPRAWA NA KRAŃCE WSZECHŚWIATA

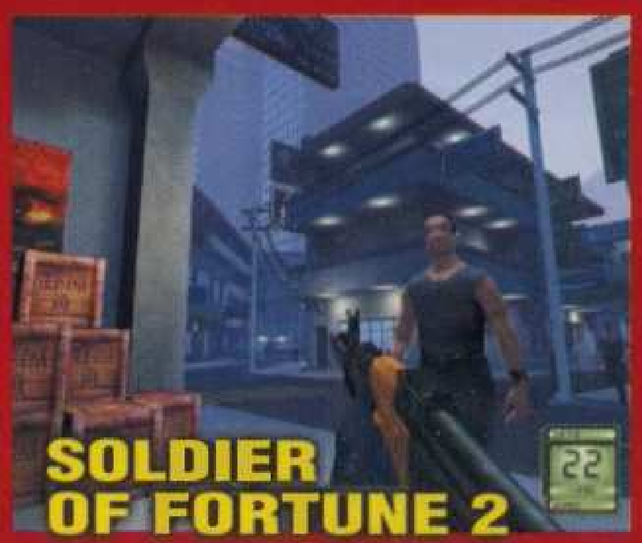
# JEDI OUTCAST

JEDI KNIGHT II

BONUS: „ATAK KLONÓW" ZA KULISAMI ORAZ TRAILER NA CD

cena 16,90 zł
DO CENY DOLICZONO 7% VAT
ISSN 1230-8773
9 771230 877007 05 >
INDEKS Nr 320358

BETY



# WITAJ W ŚWIECIE MOCY I MAGII™!

# HEROES IV
## OF MIGHT AND MAGIC®

Tylko w Polsce gra
**Heroes™ of Might and Magic® IV**
jest wydana w wyjątkowym, ekskluzywnym zestawie. W jego skład wchodzą:

- **Heroes™ of Might and Magic® I**
- **Heroes™ of Might and Magic® II**
  w ekskluzywnym pudełku DVD,
  obie gry w polskiej wersji językowej!
- **Heroes™ of Might and Magic® IV**
  w ekskluzywnym pudełku DVD w polskiej wersji językowej

**W sumie 3 fantastyczne gry w rewelacyjnie niskiej cenie 99,90 PLN!**

Jesteś znudzony przeciętnymi grami komputerowymi? Od lat czekasz na coś naprawdę genialnego? Twoje marzenia spełniły się! Poznaj Heroes™ of Might and Magic® IV - kontynuację kultowej gry strategicznej! Zbuduj olbrzymie armie złożone z najstraszniejszych bestii. Zdobywaj nowe zamki i surowce niezbędne do ich rozwoju. Eksploruj najbardziej tajemnicze zakątki niesamowitej krainy Mocy i Magii. Wyrusz na poszukiwania skarbów i artefaktów. Naucz się najbardziej potężnych czarów z pięciu szkół magii. Przenieś się w fantastyczny świat magii, niebezpiecznych przygód i przerażających bestii!

*Rzuć swojego bohatera do bezpośredniej walki!*

*Poznaj sekrety sześciu całkowicie nowych typów miast.*

*Podziwiaj nową, niezwykle szczegółową grafikę!*

## JUŻ W SPRZEDAŻY!

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com.pl

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
CDPROJEKT

www.cdprojekt.info
TWOJE ŹRÓDŁO INFORMACJI

3DO™ NEW WORLD COMPUTING®

WIĘCEJ INFORMACJI O GRZE:
http://heroes.cdprojekt.com

Gra Polecana Przez:
wp.pl
gry.wp.pl

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
CD PROJEKT

© 2002 The 3DO Company. Wszystkie prawa zastrzeżone. Nazwy 3DO, Heroes, Heroes of Might and Magic, Might and Magic, New World Computing oraz ich loga są zastrzeżonymi znakami handlowymi 3DO Company na terenie USA i innych państw. Wszystkie znaki handlowe należą do ich prawnych właścicieli. New World Computing jest częścią 3DO Company. Wyłączna dystrybucja w Polsce CD Projekt.

# JUŻ W SPRZEDAŻY GRA PANZER ELITE EDYCJA SPECJALNA

za 29,99!

eXtra Gra w Internecie
**www.extragra.com**
Najświeższe informacje o projekcie eXtra Gra. ZAJRZYJ!

Koniecznie zajrzyj
**www.cdprojekt.info**
Informacje prosto ze źródła

Kartonowe pudełko, w którym po złożeniu możesz przechowywać grę

2 płyty CD z grą PANZER ELITE EDYCJA SPECJALNA po polsku

Magazyn z ciekawymi informacjami o grze

Instrukcja odsłaniająca tajniki gry

PATRONAT INTERNETOWY
wp.pl
gry.wp.pl

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
CD PROJEKT

# ORYGINAŁY TAŃSZE NIŻ PIRATY !

*Idea sprzedawania oryginalnych gier, opracowanych po polsku w cenie 29.99 jest szalona. Zwłaszcza, że w naszej serii nie ma miejsca na gry stare, czy słabe. Nasza najnowsza propozycja to Panzer Elite Edycja Specjalna - przyjazny w obsłudze symulator czołgu, w którym możesz wziąć udział w największych bitwach II Wojny Światowej. Ustawiając opcje na początku gry, Panzer Elite może stać się albo prostą strzelanką z czołgiem w roli głównej albo bardzo realistycznym symulatorem działania broni pancernej. Poprzyj naszą szaloną ideę niewiarygodnie tanich, oryginalnych gier. Kup kolejny egzemplarz eXtra Gry - nie zawiedziesz się!*

*Szukaj w punktach z prasą.*

## JUŻ W MAJU W SPRZEDAŻY NOWA EXTRA GRA WIELKIE HITY
## A W NIEJ GRA PRZYGODOWA ATLANTIS II NA 4 PŁYTACH CD!

## JEŚLI CHCESZ ZAMÓWIĆ TE FANTASTYCZNE GRY Z DOSTAWĄ DO DOMU ZADZWOŃ (0-22) 519 69 19, LUB ODWIEDŹ STRONĘ WWW.WIRTUALNY.COM

# OD REDAKCJI

Ten numer, jak już zapewne zauważyliście, ma klimat iście kosmiczny. Pretekstem, aby posłużyć się takim właśnie motywem przewodnim, jest oczywiście premiera najnowszej produkcji ze sławnego cyklu „Gwiezdnych wojen". I właściwie nie mam tu na myśli filmu, choć to także, ale grę komputerową – bowiem właśnie na nasze półki sklepowe trafił „Jedi Knight 2: Jedi Outcast".

O grze tej mówi się różnie: jedni ją chwalą za rozmach i jakość oprawy audiowizualnej, inni ganią za zbytnie uproszczenie fabuły – ale z pewnością dla wszystkich fanów „Star Wars" i graczy komputerowych w ogóle jest to duże wydarzenie. A to choćby tylko dlatego, że LucasArts najwyraźniej wreszcie skończył z dziwacznym pomysłem wydawania gier prostych (żeby nie powiedzieć prostackich), który to trend dawał się zauważyć przez ostatnie lata.

Tak więc w majowym ŚGK znajdziecie recenzję wspomnianej gry, a także – na osłodę – materiał o filmie „Atak klonów". Jest również raport specjalny poświęcony grom kosmicznym, z którego dowiecie się co, gdzie, kiedy i jak orbitowało w wirtualnej przestrzeni międzygwiezdnej w ostatniej dekadzie. A na deser prawdziwy rarytas – pełna wersja gry „Master of Orion 2".

Nawiasem mówiąc, długo zastanawialiśmy się, jaką grę dołączyć do tego numeru, a że zależało nam na czymś kosmicznym, a zarazem naprawdę dobrym, wybór mógł być tylko jeden – właśnie „Master of Orion 2". Łatwo o realizację tego zamysłu nie było, ale w końcu nam się udało dopiąć swego. I jesteśmy przekonani, że cieszycie się z tego tak samo jak my, gdyż gra ta jest dziś absolutnie niedostępna na rynku, a kiedyś też z nią było krucho, gdyż kosztowała całkiem słuszne pieniądze.

Oczywiście, wszystkich nowicjuszy z góry uprzedzamy, że nie jest to pozycja dla tych, dla których gry komputerowe to jedynie efektowne fajerwerki, a tym bardziej dla tych, którzy traktują je jako chwilę rozrywki między kolacją a snem. To zdecydowanie rzecz dla graczy, którzy szukają czegoś poważnego, gry trudnej, ale wspaniale grywalnej, w dodatku na kilkanaście przynajmniej wieczorów. Bo taką właśnie grą jest „Master of Orion 2". W końcu nie na darmo mówi się o tym tytule: „Civilization w kosmosie" (maksymalne oceny w większości pism branżowych w kraju i za granicą, w tym i nasz „ŚGK Poleca").

I na koniec jeszcze jedno – nowicjuszom doradzam, aby przed grą koniecznie przeczytali instrukcję i poradnik ze stron 8-10. Bez tego może być naprawdę ciężko. Jeśli jednak opanujecie podstawy i dacie sobie szansę, nie zapomnicie tej gry na bardzo długo. Spytajcie o nią zresztą swoich starszych kolegów...

## NAJLEPSI Z NAJLEPSZYCH

**W numerze 3/02 ogłosiliśmy konkurs na najlepszą edycję ŚGK z roku 2001. Oto wynik tej ankiety.**

**Jak można było się spodziewać, najbardziej przypadł Wam numer kwietniowy – setny (okładka obok). Spośród wszystkich jego zalet najbardziej podobał się Wam materiał jubileuszowy, dobór recenzji, a także pełna wersja gry („Mortyr").**

**Dziękujemy wszystkim za udział w naszej zabawie. Listę nagrodzonych znajdziecie na stronie 128.**

# SPIS TREŚCI

## WIEŚCI


Conflict: Desert Storm ..... 16
Die Hard: Nakatomi Plaza ..... 18
Duke Nukem Manhattan Project ..... 13
Dungeon Siege ..... 28
Fifa World Cup 2002 ..... 14
Freedom Force ..... 26
Ghost Recon: Desert Siege ..... 34
Homeplanet ..... 17
Hotel Giant ..... 20
Mahjongg 3D ..... 20
Might & Magic 9 ..... 32
Ring 2 – wywiad ..... 14
Sea Dogs ..... 30
Soldier of Fortune 2 ..... 24
Star Trek: Elite Force 2 ..... 17
Star Wars: Knights of the Old Republic ..... 12
TOCA Race Driver ..... 16
Tomb Raider: The Angel of Darkness ..... 17
Tribes 2: Fast Attack ..... 13
Warcraft 3 – wywiad ..... 19
X-Isle ..... 18


## RECENZJE


Another War ..... 44
Beam Breakers ..... 50
Defender of the Crown ..... 48
Heroes of Might & Magic 4 ..... 68
Jedi Knight 2: Jedi Outcast ..... 38
NASCAR Racing 2002 Season ..... 62
Pet Racer ..... 67
Physicus ..... 55
Rycerze króla Artura 2 ..... 60
Scooter Challenge ..... 66
Sid Meier's Sim Golf ..... 52
Space Empires 4 Gold ..... 63
Space Haste 2 ..... 51
Star Trek – Bridge Commander ..... 64
Tony Hawk's Pro Skater 3 ..... 54
Warlords Battlecry 2 ..... 56
Worms Blast ..... 58


## WZNOWIENIA


Aiken's Artifact ..... 72
Curse of Monkey Island ..... 72
Force Commander ..... 72
Grim Fandango ..... 73
Tribes 2 ..... 73
Granie tanie niesłychanie:
– Kurcze pieczone PL ..... 73
– Pearl Harbor: Cienie nad Oahu ..... 73
– Shattered Steel ..... 73

## ARENA ONLINE

Cyberathlete Amateur League ..... 79
Nierealny mecz gwiazd ..... 76
Nowinki ..... 74
Śmiertelna choroba ..... 78
Tabele ligowe ..... 80
Wywiad z Matroxem ..... 81

## ROZWIĄZANIA

Black & White: Creature Isle ..... 88
Capitalism 2 ..... 92
Europa Universalis 2 ..... 86
Gothic ..... 82

## NA SKRÓTY

Przekręty ..... 94
Triki ..... 94

## HITOTEKA

Listy przebojów ..... 100

## RAPORT SPECJALNY

Wyprawa na krańce wszechświata ..... 96

## FORUM

Donosy ..... 105
Hyde Park ..... 102
Listy ..... 103
Między nami, graczami ..... 105
Świat według ManJAka ..... 104
W internecie ..... 102

## KLUBY

Gry bez prądu ..... 112
Frakcja 3D ..... 106
Kantyna ..... 108
Taverna ..... 110

## POGRANICZA

Film ..... 115
Książki ..... 114
Muzyka ..... 114

## SYSTEM

Bootvis ..... 119
Ciekawe witryny internetowe ..... 118
Głośniki z serii MM ..... 121
His a Windows XP ..... 119
Język polski bez stresu ..... 123
Mint GeForce 4 MX 440 ..... 122
Mint Hurricane Fax/Modem ..... 120
Multimedialny podręcznik karate ..... 124
Nowinki z rynku ..... 116

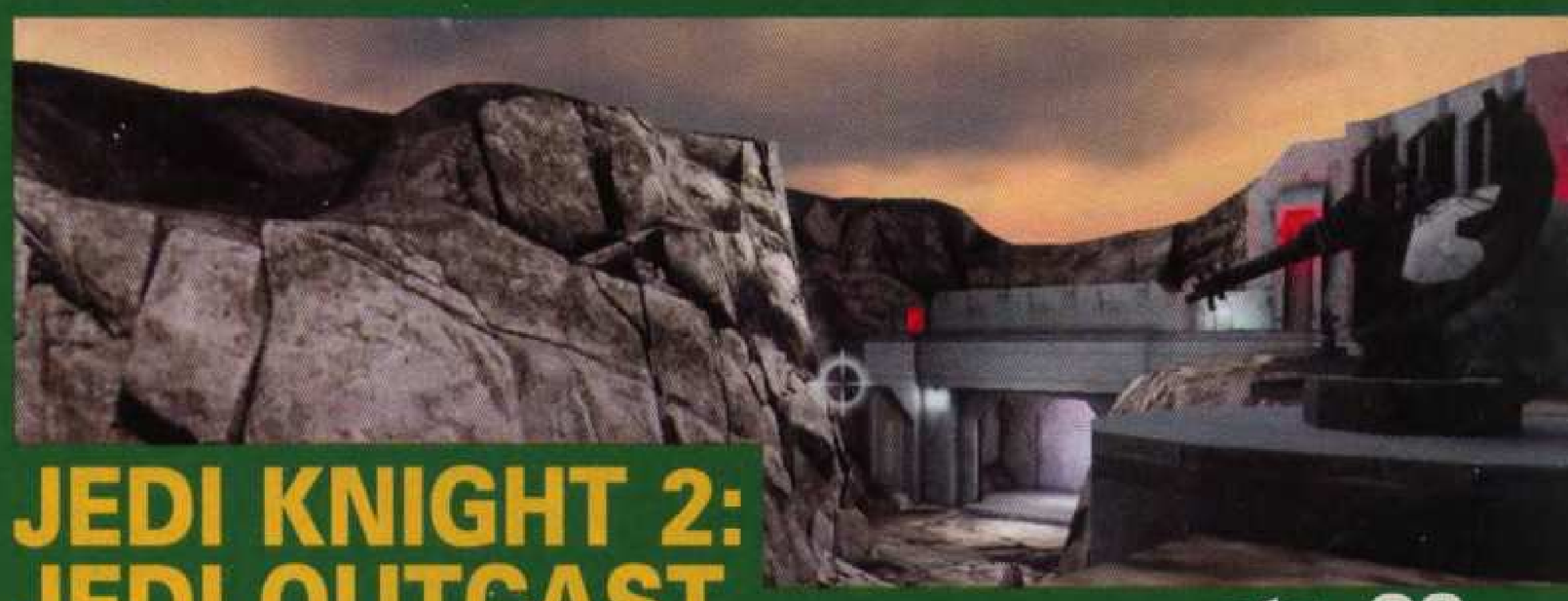
## ROZ(G)RYWKA

Ale heca ..... 127
Grao Story ..... 126
Krzyżówka ..... 126


WIELKA PROMOCJA B

# HEROES OF MIGHT & MAGIC 4 str. 68

**Długo oczekiwana kontynuacja legendarnego cyklu firmy 3DO. Tytuł zapowiadany jako przełom w całej serii. Masa nowych możliwości, bohaterowie mogący brać udział w walce, nieznane do tej pory jednostki, zaklęcia i przedmioty – to wszystko znajdziesz w HoMM 4.**

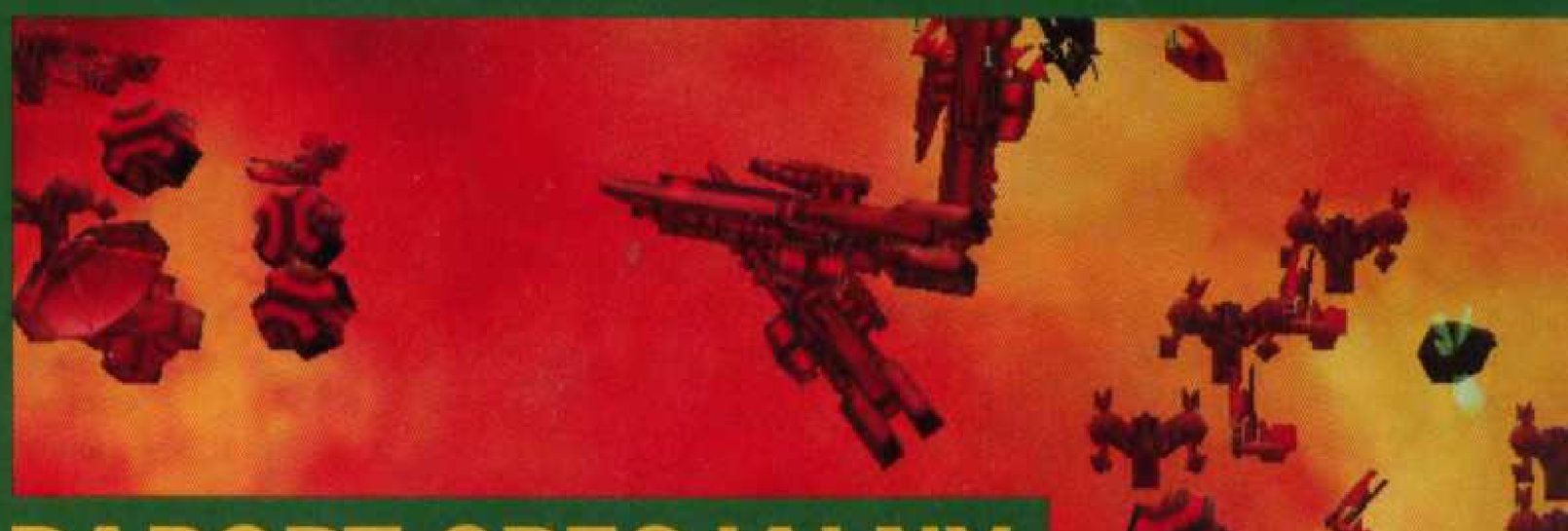


# JEDI KNIGHT 2: JEDI OUTCAST str. 38

**Legendarny Jedi Knight powraca w glorii i chwale. Pora opowiedzieć się po jednej ze stron Mocy i stawić czoła setkom przeciwników oraz skomplikowanym zagadkom. Jedi Outcast to pierwsza od wielu miesięcy dobra gra ze świata „Gwiezdnych wojen".**

# ANOTHER WAR str. 44

**Komputerowe RPG polskiej produkcji. Połączenie rozwiązań z Baldur's Gate i Fallout w klimacie drugiej wojny światowej. Gratka dla miłośników dużych rolplejów oraz rubasznego poczucia humoru. Dowód na to, że Polak też potrafi.**



# RAPORT SPECJALNY: WYPRAWA NA KRAŃCE WSZECHŚWIATA str. 96

**W tym miesiącu w raporcie specjalnym znajdziecie historię rozwoju kosmicznych gier komputerowych, rozważania na temat prezentacji kosmosu w tego typu tytułach oraz analizę zależności pomiędzy światem rzeczywistym, a wizjami s-f w grach.**

# CD ŚGK

## Dema:

- FIFA 2002 World Cup
- Freedom Force
- Hotel Giant
- Mobile Forces
- Space Haste 2
- Trainz
- Virtua Tennis

## Dodatki/Mody:

- Half-Life: Poke 646 MOD – fascynująca przygoda w centrum badań nad cywilizacją Xen
- Unreal Tournament: Defence Alliance MOD – obroń swój fort przed zmasowanymi atakami hord nieprzyjaciela
- Mecz Gwiazd – dema z przebiegiem Meczu Gwiazd w grze Unreal Tournament zorganizowanego przez naszą redakcję

## Gry shareware:

- Axy Snake – trójwymiarowa odmiana popularnego „węża"
- Raptor – znana z czasów DOSa arkadowa strzelanka
- Sky Maze – zręcznościówka z małym stworkiem pożerającym kropki
- Tetris 4000 – bardzo kolorowy klon Tetrisa

## Trailery:

- Star Wars Część II – Atak Klonów

## Materiały od czytelników ŚGK:

- Net Wars offline
- Biznes Filmowy
- Mapy do Quake 3
- Mapy do Starcraft

## Użytki:

- Cacheman 5.11
- DirectX8.1 pol
- Fresh Diagnose 3.75
- FTP Voyager 9.0.0.1
- Microangelo 5.5
- Opera 6.01 + JRE 1.3
- Outpost Firewall 1.0
- Quick Time 5 Demo
- TV Tool 6.0
- WinACE 2.11
- Windows Commander 5.0
- WinZIP 8.0
- Zone Alarm 2.6 free

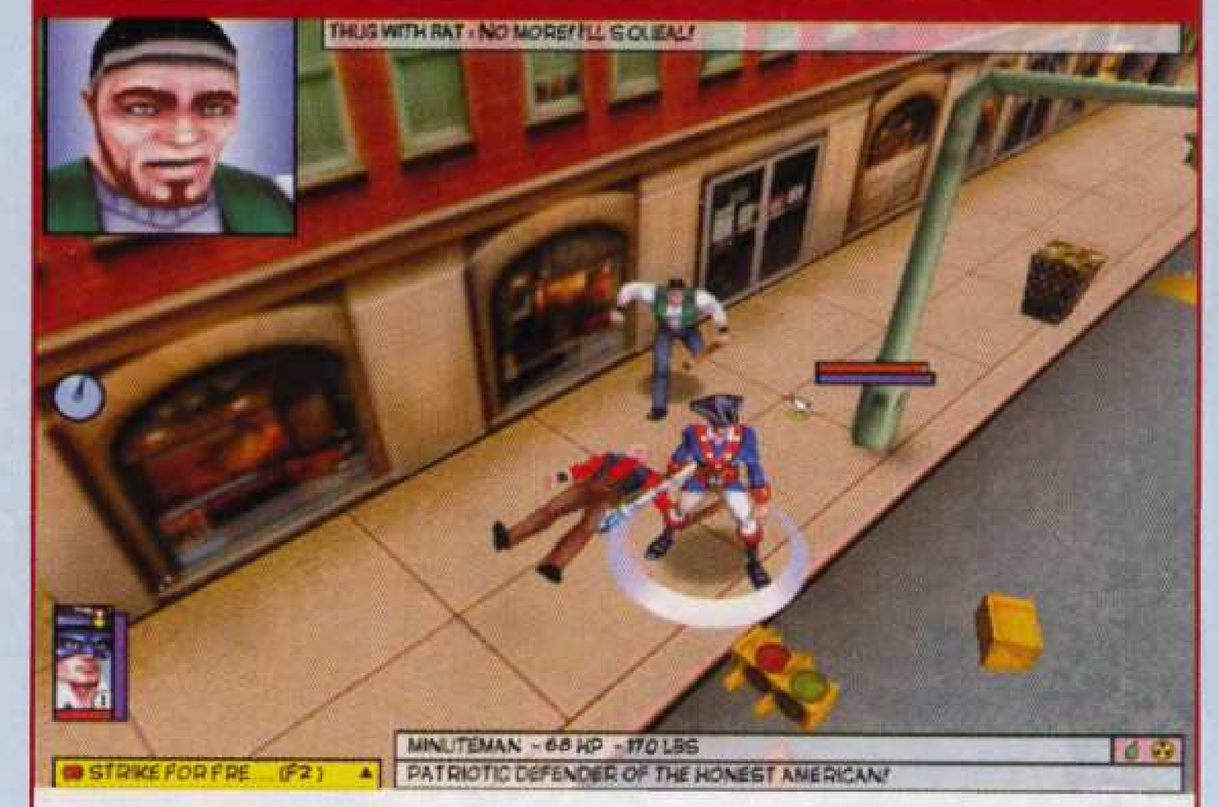
Triki do kilkuset gier na PC.

# HOTEL GIANT

Minimalne wymagania: Pentium 300, 64 MB RAM, DirectX 8.0a, Windows 95

- F1 – okran z informacjami
- F2 – wnętrze hotelu
- F3 – widok z zewnątrz
- PAGE UP – wyższe piętro
- PAGE DOWN – niższe piętro
- 0 – pauza
- 1..3 – zmiana prędkości gry
- F6 – lista gości
- F7 – lista pracowników
- F8 – lista pokoi
- Q – widok izometryczny
- W – widok perspektywiczny
- E – widok z góry
- R – ukrycie ścian
- T – ukrycie tylko przednich ścian
- Y – pokazuj ściany

# FREEDOM FORCE




Minimalne wymagania: Pentium 300, 64 MB RAM, akcelerator 3D, DirectX 8.1, Windows 98

- ↑ – kamera w górę
- ↓ – kamera w dół
- ← – kamera w lewo
- → – kamera w prawo
- TAB – półprzezroczystość budynków
- lewy alt – zbliżenie
- F11 – szybkie zapisanie stanu gry
- F12 – szybkie wczytanie stanu gry
- 1..5 – przełączanie miedzy bohaterami
- ( – poprzednia umiejętność
- ) – następna umiejętność
- O – cele misji
- P – pauza

# VIRTUA TENNIS

**Minimalne wymagania: Pentium 500, 128MB RAM, akcelerator 3D, DirectX 8.0a, Windows 95**

↑ ↓ → ← – poruszanie zawodnikiem
A – uderzenie, serw
S – lob
ENTER – start
TAB – zmiana widoku

# TRAINZ

**Minimalne wymagania: Pentium 400, 64 MB RAM, akcelerator 3D, DirectX 8.0a, Windows 95**

**Sterowanie za pomocą myszki**

# FIFA 2002 WORLD CUP

**Minimalne wymagania: Pentium 2 300, 32 MB RAM, akcelerator 3D, DirectX 8.0a,**

↑ ↓ → ← – sterowanie zawodnikiem
A – strzał
S – gdy nie jesteś przy piłce – zmiana zawodnika
S – gdy jesteś przy piłce – podanie
D – zwód

# MOBILE FORCES

**Minimalne wymagania: Pentium 350, 128 MB RAM, akcelerator 3D, DirectX 8.0a, Windows 98**

↑ – naprzód
↓, S – wstecz
←, A – krok w lewo
→, D – krok w prawo
– strzał
space – skok
C, CONTROL – kucnięcie
ENTER, E – wsiadanie do pojazdów
BACKSPACE, Q – ekran wyboru broni
R – przeładowanie broni
] – następna broń
[ – poprzednia broń

# SPACE HASTE 2

**Minimalne wymagania: Pentium 400, 64 MB RAM, akcelerator 3D, DirectX 8.0a, Windows 98**

← – skręt w lewo
→ – skręt w prawo
↑ – przyspieszenie
↓ – hamulec
CONTROL – dopalacz
space – użycie przedmiotu
L – widok wstecz
F1 – widok ze środka pojazdu
F2 – widok z zewnątrz
P – pauza

# PEŁNA WERSJA GRY

# MASTER OF ORION 2

**Master of Orion 2** to doskonała strategia, będąca swego rodzaju przedłużeniem Civilization. Akcja tej gry toczy się w kosmosie, w galaktyce, w której różne cywilizacje rywalizują ze sobą o prymat i władzę. Gracz kieruje rozwojem jednej z nich dbając o rozwój naukowy, rozbudowę infrastruktury poszczególnych planet, zakładanie nowych koloni, projektowanie statków kosmicznych, prowadzenie rozmów dyplomatycznych i oczywiście od czasu do czasu wojowanie z innymi cywilizacjami. Co jest w tym wszystkie urocze, to fakt, iż gra nie jest skomplikowana i można w nią grać dziesiątki razy. Nie ma również problemów ze sterowaniem, gdyż do zabawy potrzebna jest praktycznie tylko *mysz. Duża liczba odmiennych ras, oraz możliwość własnoręcznego określania parametrów, według których generowany jest* świat gry sprawiają z kolei, iż każda kolejna rozgrywka będzie się różnić od wcześniejszych. Zapraszamy do gry.

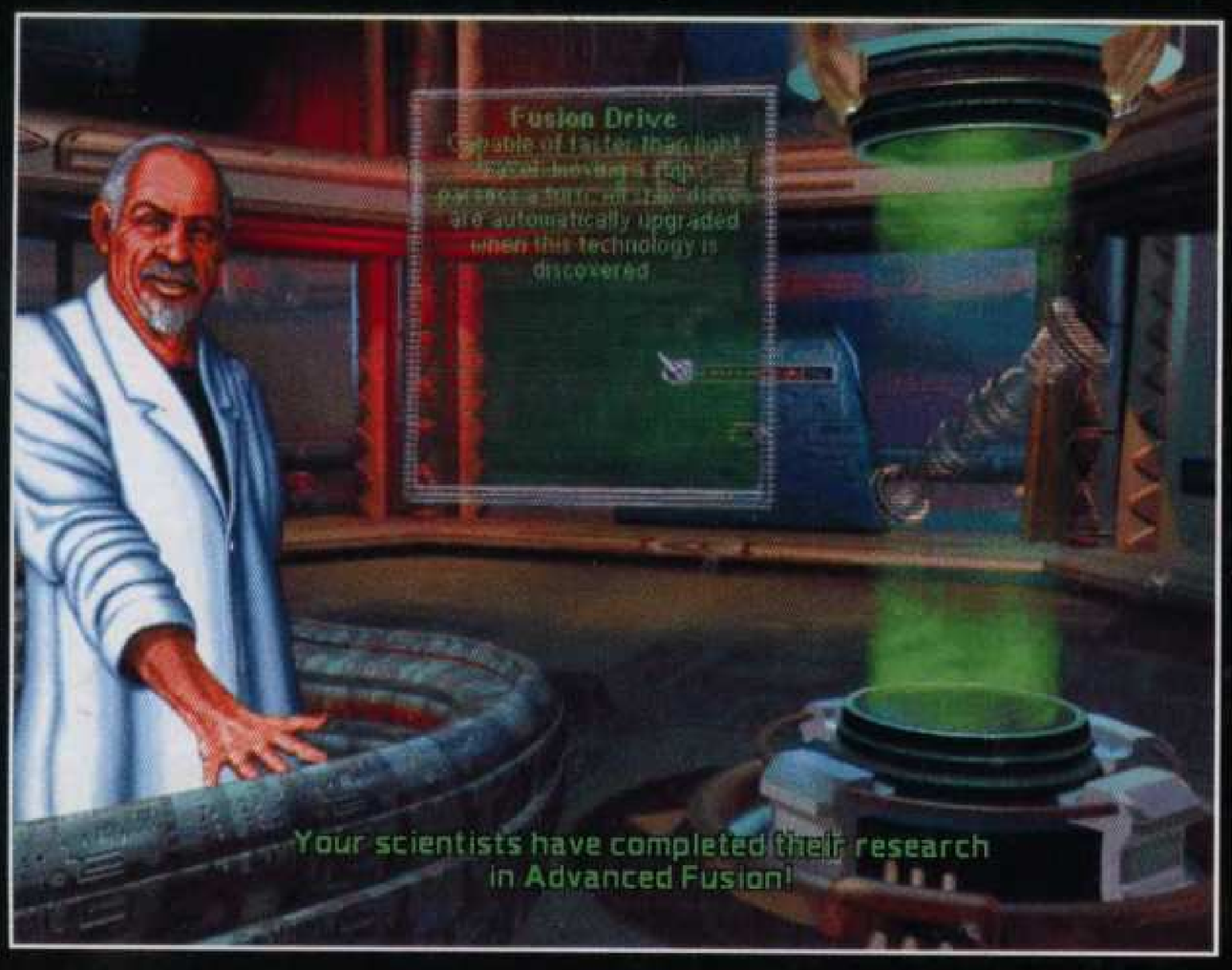
## INSTALACJA GRY

1. Włóż płytę z grą **Master of Orion 2** do napędu CD-ROM. Jeżeli program instalacyjny nie uruchomił się automatycznie przejdź na płytę z grą i odszukaj plik 'setup.exe', a następnie kliknij na nim.
2. Postępuj zgodnie z zaleceniami programu instalacyjnego określając katalog docelowy, w którym mają znaleźć się pliki gry. Pod koniec instalacji program spyta się, czy chcesz zainstalować DirectX 2.0. Jest to zbyteczne, jeśli posiadasz zainstalowaną jakąkolwiek późniejszą wersję DirectX.
4. Na płycie z grą w katalogu \Patch znajduje się łatka do gry. Nie jest ona konieczna do jej uruchomienia, ale poprawia jej działanie w związku z czym zaleca się jej zainstalowanie. Plik 'moo2v131.zip' należy rozpakować przy użyciu programu WinZip, a następnie wszystkie uzyskane w ten sposób pliki przenieść do głównego folderu gry zastępując nimi stare pliki.

**UWAGA!** Na płycie z grą w katalogu \Instrukcja znajduje się pełna polska instrukcja do gry **Master of Orion 2**. Do jej otworzenia potrzebny jest program Acrobat Reader, który znajdziesz w katalogu \acrobat.

## WYMAGANIA

minimalne: Procesor 486/66, 32 MB RAM, CD-ROM x2, karta graficzna SVGA
zalecane: Pentium 133 MHz




## PORADNIK

Zabawę zaczynasz od wyboru wielkości galaktyki, stopnia zaawansowania technologicznego, ilości graczy oraz poziomu trudności. Żeby nie powtarzać tego, co i tak zawarte jest w instrukcji, powiem tylko, iż początkujący gracze powinni zaczynać od dużych (large) lub olbrzymich (huge) galaktyk zamieszkałych przez relatywnie małą liczbę ras (3-5). To uchroni ich od wczesnego kontaktu z inną rasą. Jest to o tyle niebezpieczne dla początkującego gracza, że świeżo napotkany sąsiad może wypowiedzieć wojnę zanim gracz ów będzie do niej gotowy.

**Master of Orion 2** jak mało która gra nagradza długofalowe planowanie i surowo karze krótkowzroczną politykę. Drogą wiodącą do zwycięstwa są tutaj podboje, acz poprzedzone przygotowaniem zaplecza naukowo – przemysłowego. Stąd też i kolejność, jaką chciałbym zaproponować: najpierw rozwój gospodarki, potem wojna.

## JAK STWORZYĆ WŁASNĄ RASĘ

1. Kształt przyszłej rasy najlepiej oprzeć na założeniu, że na początku gry jesteś miłośnikiem pokoju (lepiej żebyś był, gdyż na tym etapie gry komputer ma przewagę), a dopiero później stajesz się zwolennikiem rozwiązań siłowych.

2. Warto jest przehandlować premie bojowe za premie gospodarcze. Później, gdy będziesz już dysponował rozwiniętą infrastrukturą i zapleczem naukowym, Twoje genetyczne braki w zakresie walki i tak stracą znaczenie – zrekompensują je różne wynalazki. Umiejętności walki naziemnej możesz pozbyć się z czystym sumieniem, a i premię obronną statków możesz obniżyć do -10%, podobnie jak umiejętności szpiegowania.

3. Jeśli jesteś miłośnikiem unifikacji lub demokracji, możesz przydzielić sobie minusy w rolnictwie i przemyśle w pierwszym przypadku oraz w handlu w drugim. Ustroje te i tak wspomagają wspomniane dziedziny, ewentualne minusy zrównoważą więc tylko premie wynikające z systemu władzy.

4. A oto kilka cech, którym powinieneś przyjrzeć się ze szczególną uwagą:

a) Subterranean – Twoja rasa zamieszkuje podziemne korytarze, co sprawia, że pojemność demograficzna każdej planety wzrasta mniej więcej o dwie trzecie. Dodatkowo otrzymujesz premię 10% do walki naziemnej.

b) Charismatic – jesteś tak piękny, że otrzymujesz 50% premii do wszystkich Twoich akcji dyplomatycznych. Spadają też koszty „zakupu" najemników.

c) Creative – jako wyjątkowo twórcza rasa masz dostęp do wszystkich wynalazków występujących w grze.

d) Lucky – los sprzyja Twojej rasie. Omijają Cię klęski żywiołowe, zaś różne przyjemne niespodzianki (dodatek od bogatego kupca) zdarzają się częściej niż innym.

e) Omniscient – już na starcie znasz wszystkie planety, a ponadto bez pomocy skanerów orientujesz się w ruchach obcych flot.

## EKONOMIA

1. Badania naukowe rozpocznij od farm hydroponicznych (Hydroponic Farm). Część Twojej ludności będzie mogła przejść wówczas z rolnictwa do pracy w przemyśle i nauce.

2. Zanim wyślesz gdzieś statek kolonizacyjny (Colony Ship), wcześniej zbadaj nowy teren. Potwory tylko czekają na naiwnych, więc lepiej stracić jedynie malutkiego zwiadowcę (Scout). Na początku gry buduj statki-placówki (Outpost Ship). Są tańsze, a systemy na których założysz swoje placówki i tak będą z reguły omijane przez obcych.

3. Najpierw zajmuj systemy maksymalnie oddalone od Twojej planety macierzystej, by potem dopiero kolonizować gwiazdy znajdujące się „wewnątrz" Twojego państwa. Jeśli będziesz działał w odwrotnej kolejności możesz zostać zamknięty przez rywali w jednym lub kilku systemach gwiezdnych.

4. Zajmuj najpierw te planety, na których warunki naturalne zbliżone są do ziemskich (terran, ocean, arid, swamp, tundra, desert) oraz planety obfitujące w bogactwa mineralne.

5. Jak najszybciej buduj zautomatyzowane fabryki (Automated Factories). Pozwolą Ci one znacząco skrócić czas budowy statków kolonizacyjnych.

6. Gdy tylko natkniesz się na obcych, natychmiast próbuj nawiązać stosunki handlowo-badawcze. Cenne są zwłaszcza te drugie, gdyż możesz rozwijać się naukowo niemalże bez naukowców. Pakty o nieagresji także są bardzo cenne.

7. Od czasu do czasu oferuj swoim sąsiadom jakiś podarunek – może być przestarzała technologia lub system gwiezdny, który na przykład nie nadaje się do zamieszkania. Nic Cię to nie kosztuje, a wzajemne stosunki ocieplają się.

## RADY

1. Uważaj z podkradaniem wynalazków! Tędy wiedzie prosta droga do wypowiedzenia Ci wojny przez jakiegoś zdenerwowanego imperatora.

2. Jeśli Twoi szpiedzy nie dają sobie rady, tzn. nie dość, że sami nie wykradają wynalazków, to jeszcze nie są w stanie powstrzymać obcych wywiadów przed robieniem tego Tobie, handluj lub wręcz oferuj swoje wynalazki jako upominki. Przynajmniej będziesz miał z tego korzyść w postaci wzmocnienia stosunków dyplomatycznych. Na wymianę polecałbym tu szczególnie technologie związane z rolnictwem – komputer i tak nie potrafi w pełni ich wykorzystać.

3. Zawieraj umowy z każdą obcą rasą, jaką napotkasz. Traktaty badawcze są szczególnie cenne, gdyż pozwalają zdobywać fundusze na badania nawet wówczas, gdy nie masz ani jednego naukowca.

4. Rozwijaj te technologie, które napędzają rozwój innych, tzn.: stacje badawcze, laboratoria.

5. Postęp w rolnictwie pozwoli Ci zmniejszyć liczbę ludności przydzielonej do tego działu gospodarki. Wzbogacenie gleby (Soil Enrichement), regulator pogody (Weather Controller) oraz podziemne farmy (Subterranean Farms) są tym czego Ci trzeba, byś nie musiał zajmować się produkcją żywności.

6. Dbaj o rozwój swojej populacji. Terraformuj planety i buduj sztuczne, gdyż pozwoli Ci to zwiększyć liczbę ludności, nawet jeśli nie będziesz zajmował kolejnych systemów.

8. Gdy prowadzisz badania, uważnie wybieraj ich przedmiot. Nie ma sensu męczyć się nad bronią promienistą, jeśli nie masz dobrego komputera, tzn.: przynajmniej modelu cybertronicznego. Lepiej jest wybrać Planetary Supercomputer niż Positronic Computer (obydwie maszynki leżą w tej samej strefie badań), jako że ten pierwszy przyspieszy rozwój badań, podczas gdy drugi nie jest wart włożonego weń wysiłku. By ułatwić Ci orientację w różnych technologiach, przygotowałem wykaz wszystkich wynalazków dostępnych w grze (patrz: tabela).

## WOJNA, STATKI, PROJEKTOWANIE

1. Jakkolwiek wojna na początku gry nie jest Twoim celem, to jednak nie wolno pozostawać bezbronnym. Buduj malutkie statki wyposażone w rakiety. Broń promienista jest na tym etapie rozwoju prawie bezużyteczna, gdyż wymaga dobrych komputerów.

2. Armada takich małych stateczków (10-15) wystarczy, by pozbyć się potworów pilnujących najcenniejszych planet, bowiem reguła jest taka, że kosmiczne kryształy i ameby mogą atakować tylko jeden statek naraz. Twoje okręty muszą więc jedynie uciekać i strzelać. Szanse na sukces wzrosną znacząco, gdy pociski będziesz mógł montować w technologi Mirv (pociski wielogłowicowe).

3. Wojna powinna być prowadzona w sposób systematyczny. Zawczasu przygotuj statki do transportu oddziałów desantowych (Transport Ship).

4. Statki lepiej jest projektować z myślą o konkretnych zadaniach, na przykład o bombardowaniu planet. Jednostki wielozadaniowe to strata czasu.

5. To, co czyni dany statek maszyną do zabijania, to nie tylko ilość i jakość uzbrojenia, lecz także rodzaj systemów wspomagających. Zajrzyj do tabeli „WYMARZONA FLOTA".

6. Mała, acz zaawansowana technologicznie flota rozstrzela każdego większego, lecz „przestarzałego" przeciwnika.

7. Na początku bitwy dobrze jest przeskanować wrogą flotę na wypadek obecności jakichś dowódców. Różne premie, jakimi oni dysponują, często odnoszą się do całych flot. Śmierć dowódcy z miejsca ułatwi Ci „rozmowę" z resztą floty.

## TECHNOLOGIE

Istnieją technologie, które umilą życie każdego władcy. Jakkolwiek ich dobór oparty jest tylko na moich własnych doświadczeniach, to jednak myślę, że warto im się przyjrzeć (zważywszy, że to dzięki nim udało mi się wygrać kilka bardzo trudnych rozgrywek).

**BIOLOGIA:**

Hydroponic Farm – podstawa na początku gry. Dostajesz dwie dodatkowe porcje żywności, dzięki czemu możesz przeznaczyć kilku rolników do pracy w innych dziedzinach.

Terraforming – przekształcanie planety tak, aby coraz bardziej przypominała Ziemię. Proces ten sprawia, iż będzie ona mogła pomieścić większą liczbę mieszkańców. Terraforming możesz powtarzać kilkakrotnie.

**CHEMIA:**

Pollution Processor – pierwszy krok na drodze do pozbycia się zanieczyszczeń przemysłowych. Niedrogi i całkiem skuteczny.

Atmospheric Renewer – do tego dodaj jeszcze oczyszczalnię atmosfery, a ilość zanieczyszczeń spadnie do 1/8 stanu wyjściowego.

**KONSTRUKCJA:**

Battle Pods – podstawa każdego bojowego statku; masz więcej miejsca na instrumenty i broń pokładową.

Artificial Planet Construction – kolejny, po terraformowaniu, krok na drodze do znaczącego wzrostu populacji czyli... sztuczna planeta!

**KOMPUTERY:**

Structural Analyzer – jeśli Twoja broń promienista wspomagana jest przez to cudo, nie oprze się jej żaden pancerz. Podwójna ilość uszkodzeń!

Cybertronic Computer – dodaje 100% premię do ataku z broni promienistej. Jest tylko jeden problem: zarówno komputer, jak i analizator struktury należą do tego samego obszaru wiedzy.

**FIZYKA:**

Plasma Cannon – to działo posiada najlepszy stosunek ceny/ilości i zajmowanego miejsca/wielkości zadawanych uszkodzeń. Najlepiej łączyć z zaawansowanymi technologiami komputerowymi.

Time Warp Facilitator – w czasie bitwy możesz wykonać dwie kolejki pod rząd. To wystarczy, byś wygrał nawet przy bardzo nierównym stosunku sił.

**ENERGETYKA:**

Food Replicators – koniec kłopotów z rolnictwem! Kilku farmerów wystarczy do utrzymania nawet kilkunastosystemowej społeczności.

Megafluxers – coś jakby kolejne kapsuły bojowe (tzn.: battle pods). Masz 25% więcej wolnej przestrzeni na pokładzie każdego nowego statku!

**SOCJOLOGIA:**

Xeno Psychology – premia w wysokości 30 punktów w rozmowach z innymi rasami zawsze się przyda.

**POLA SIŁOWE:**

Inertial Stabilizer – po zamontowaniu tego niedrogiego w sumie urządzenia Twój statek staje się zwrotniejszy, szybszy i lepiej zabezpieczony przed atakami broni promienistej. Udoskonalona wersja tego urządzenia to Inertial Nullfire.

Displacement Device – 1/3 wszystkich skierowanych w Twój statek ataków pudłuje niezależnie od okoliczności. Lepszą ochronę znajdziesz już tylko na Orionie w postaci super odpornej tarczy.

## WYMARZONA FLOTA

### DOBÓR BRONI PROMIENISTEJ

**Początek gry:**

Neutron Blaster – niszczy tarcze
Ion Pulse Cannon – niszczy systemy wewnętrzne
lub Graviton Beam – niszczy pancerz

**Środek gry:**

Phasor – niszczy pancerz, jeśli wspomagany jest przez tech. „armor piercing"
Gauss Autocannon – stała liczba uszkodzeń niezależnie od odległości od celu

**Końcowe etapy gry:**

Plasma Cannon – niszczy wszystkie 4 tarcze, podwójny spadek mocy wraz ze wzrostem odległości od celu
Mauler Device – zawsze trafia, podwójny spadek mocy wraz ze wzrostem odległości od celu

### SYSTEMY WSPOMAGAJĄCE

Battle Scanner – +50% do trafienia z broni promienistej (dobry do użycia na początku gry)
Inertial Stabilizer – większa zwrotność, szybkość i ochrona przed bronią promienistą (dobry do użycia na początku gry)
ECM Jammer – +70% ochrony przed rakietami
Structural Analyzer – podwójna liczba uszkodzeń pancerza wynikających z użycia broni promienistej (montować z działem plazmowym)
High Energy Focus – podwójna liczba uszkodzeń wynikających z użycia broni promienistej
Time Warp Facilitator – dwa ruchy w ciągu jednej kolejki (czasami przeciwnik nie ma możliwości oddania nawet jednego strzału zanim zostaje całkowicie wyeliminowany)

## KONIEC, CZYLI ŻADNEJ LITOŚCI

1. Wybierając rasę, będącą obiektem pierwszego ataku uważaj, by nie był on ani zbyt silny (bo przegrasz), ani zbyt słaby (zdobycie dwóch systemów to gra nie warta świeczki).

2. Zanim zaatakujesz, żądaj najpierw podarunków w postaci technologii, systemów gwiezdnych i płacenia daniny. Dopiero, gdy usłyszysz odmowę, możesz rozpocząć walkę.

3. Warto spróbować sojuszu, ale uważaj z kim. Sojusz, w którym ktoś ma pomóc Tobie jest OK. Jeśli to Ty masz pomagać komuś, to raczej zrezygnuj. Sprawdź więc najpierw potencjalnego sojusznika. Jeśli jest agresywny i prowadzi już wojny, odpuść go sobie.

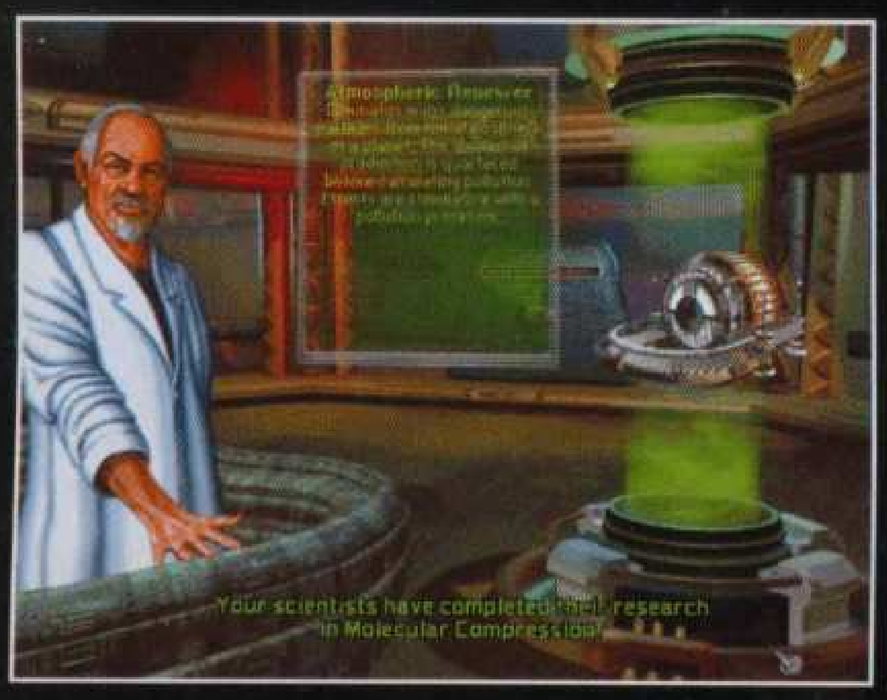
4. Podbijając nieprzyjacielską kolonię staraj się unikać bombardowania – niszczysz budynki, które potencjalnie mogą być Twoje. Statki transportowe przewożące żołnierzy nie są aż tak drogie, byś nie mógł sobie pozwolić na budowę większej ich ilości.

5. Eksterminację obcej ludności także odłóż na półkę. Lepiej ją zasymilować, gdyż trwa to krócej niż przywożenie osadników i czekanie, aż sami się rozmnożą.

6. Wyjątkiem od powyższej reguły jest państwo, którego ustrój opiera się na unifikacji. Asymilacja podbitych ras przebiega wówczas tak wolno, że lepiej jest polegać na własnym przyroście naturalnym.

7. Grę możesz zakończyć w relatywnie szybkim czasie, zabijając Antaran. Nie są oni teraz wcale tacy silni, jak wydawali Ci się na początku gry. Potrzebujesz do tego tylko portalu międzywymiarowego (Dimensional Portal) i dość silnej floty. Drobiazg.

8. Uważaj na wybory do rady galaktyki. Tutaj możesz łatwo przegrać, dbaj więc o to, by stale mieć przy sobie grupę stronników. Jeśli w głosowaniu wybrany zostanie przywódca galaktyki, a Ty odmówisz jego uznania czeka Cię wojna ze wszystkimi rasami. To wyzwanie, jakiemu są w stanie sprostać jedynie najlepsi. Zanim podejmiesz takie ryzyko, upewnij się, że Twoja flota nie ma sobie równych. ❐



Programy zawarte na płytce zostały przetestowane na największej możliwej ilości konfiguracji sprzętowych, a także pod kątem ewentualnej obecności wirusów. Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za nieprawidłowe działanie programów lub szkody spowodowane ich używaniem.

TREVOR CHAN'S

# CAPITALISM™ II

## ZARZĄDZAJ, ZARABIAJ, ZDOBYWAJ RYNKI. POKONAJ KONKURENCJĘ!

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
CD PROJEKT

Masz już dość uproszczonych gier ekonomicznych? Chciałbyś się sprawdzić w grze, która wiernie odtwarza rynkowe realia? Zagraj w Capitalism 2! To doskonała rozrywka, dzięki której dowiesz się, jak poprowadzić własną firmę. Zdobywaj kontrakty, zabiegaj o klientów, dbaj o pracowników, walcz z konkurencją i pokonaj ją! Naucz się pomnażać pieniądze i zdobywać coraz większy udział w rynku. Dowiedz się, jak prowadzić interesy w najbardziej rozbudowanej grze ekonomicznej ostatnich lat! Zostań rekinem biznesu wpierw na swoim komputerze, potem na prawdziwym rynku!

Ubi Soft
www.ubisoft.com

©2001 Ubi Soft, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. Ubi Soft i logo Ubi Soft Entertainment logo są znakiem towarowym Ubi Soft, Inc. Capitalism i logo Enlight są znakami towarowymi Enlight Software. Wszystkie inne znaki towarowe są własnością ich prawnych właścicieli.

www.cdprojekt.info
TWOJE ŹRÓDŁO INFORMACJI

CD PROJEKT

(0-22) 519 69 69

# WIEŚCI

# STAR WARS KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

**ROLE-PLAYING** *premiera: II kwartał 2003*

Premiera Epizodu II tuż za rogiem, a my gramy w ***Jedi Knight 2***, jesienią **LucasArts** zamierza uraczyć nas ***Star Wars: Galaxies***, online'ową grą osadzoną w realiach „Star Wars" oczywiście. Fani „Gwiezdnych Wojen" mogą spać spokojnie, atrakcji im nie zabraknie, choć w tym roku czeka ich jeden trudny moment. Firma **Bioware**, ta sama, która stworzyła kamień milowy RPG, czyli ***Baldur's Gate***, pracuje nad grą role-playing, z trójwymiarową grafiką i akcją osadzoną 4000 lat przed wydarzeniami przedstawionymi w Epizodzie I. W czym problem? **Knights of the Old Republic**, bo tak się ten program nazywa, ukaże się najpierw na konsolę X-Box, a dopiero pół roku później, na wiosnę 2003, trafi do posiadaczy PC. Pół roku różnicy! Niestety nie zanosi się, by pecetowa premiera gry mogła być przyspieszona, a to z uwagi na wspomniane wcześniej ***Galaxies***. Obydwie gry mają zdaniem **LucasArts** mniej więcej tych samych odbiorców i ich jednoczesna premiera mogłaby się odbić na sprzedaży.

Informacje na temat **Knights of the Old Republic** trzymane są w ścisłej tajemnicy, aczkolwiek wiadomo, iż w czasach, w których toczy się akcja gry, żyły tysiące rycerzy Jedi toczących wojnę z wojownikami Sith. Jak w każdym rolpleju, będziesz mógł tu stworzyć drużynę, aczkolwiek jej liczebność ograniczona została do czterech członków (wliczając w to Ciebie). Za towarzyszy możesz mieć między innymi ludzi, droidy, Wookich i Twi'leków. W trakcie swej przygody odwiedzisz wiele światów, między innymi Tatooine, świat Sithów o nazwie Korriban, akademię Jedi na Dantooine i ojczyznę Wookich – Kashyyyk. Oczywiście nie zabraknie licznych pojedynków, przy czym **Bioware** już zapowiedział, iż bardziej przychyla się do pauzowalnych bitew a'la ***Baldur's Gate***, niż walki w stylu ***Jedi Knighta***.

**Knights of the Old Republic** korzystać będzie z zupełnie nowego engine'u o nazwie Odyssey. Choć jego możliwości to wciąż tajemnica, na pewno można powiedzieć o nim jedną rzecz: generuje bardzo dobrą grafikę. Mamy nadzieję, że taka będzie też cała gra. ❐

## GRY, KTÓRE ZOBACZYMY W TYM ROKU!

*IGI 2 Covert Strike*

*The Thing*

*Unreal Episode 2*

*Unreal Tournament 2003*

# DUKE NUKEM MANHATTAN PROJECT

ZRĘCZNOŚCIOWA

*premiera: maj 2002*

Nikt tak naprawdę nie wie, kiedy na rynku pojawi się ***Duke Nukem Forever***, w ramach rekompensaty będziesz mógł zatem wcielić się w rolę „Księcia" w trójwymiarowej platformówce zatytułowanej **Duke Nukem Manhattan Project**. Jak sugeruje sam tytuł, jej akcja umiejscowiona będzie w Nowym Jorku, gdzie głównym oponentem naszego herosa będzie niejaki Mech Morphix. Zanim jednak do konfrontacji dojdzie, Duke'owi przyjdzie stawić czoła hordom różnego typu mutantów i innych drapieżnych stworów. Wśród czternastu rodzajów przeciwników znajdą się dobrze znani gliniarze – świnki, dzierżące pistolety UZI aligatory, czy też roboty-mutanty płci pięknej. Krótko mówiąc: cała galeria dziwolągów, a wszystkie wyprodukowane na skutek działania zielonej, glutowatej mazi. Oczywiście w starciu z wrogiem Duke nie stoi na pozycji straconej – w walce pomoże Ci dziewięć rodzajów broni, na przykład strzelba, karabin pulsacyjny, maszynowy, szturmowy i inne. Ponadto Duke nie byłby sobą, gdyby co jakiś czas porządnie komuś nie skopał tyłka używając do tego celu ciężkich, wojskowych buciorów.

Ścigając się w miejscach tak różnych, jak podziemia, metro czy fabryka, oglądać będziesz swoje wyczyny z perspektywy trzeciej osoby. Na szczęście, mimo iż do czynienia mamy z grą platformową, kamera nie jest statyczna. Możesz ją dowolnie obracać, przybliżać i oddalać widok, tak aby bohater ukazał się w pełnej krasie. Poza podstawowym zadaniem – czyli eliminacją wszystkiego co się rusza – Duke będzie mógł też poszukiwać skarbów ukrytych w ciemnych zakamarkach pomieszczeń, ewentualnie poderwać napotkaną seksbombę.

**Manhattan Project** wielkiej kariery na rynku raczej nie zrobi, jednak grę tę uznać można za dobrą wprawkę przed nadejściem ***Duke Nukem Forever***. Na koniec dodam jeszcze, iż program ukaże się w polskiej wersji językowej. Jego wydawcą będzie firma **LEM**.

## Z ostatniej chwili...

**BOHEMIA IDZIE NA WOJNĘ**

Po doskonałym Operation Flashpoint, firma Bohemia Interactive rozpoczęła prace nad nową grą, która także będzie symulacją współczesnego pola walki. Zatytułowana Independance Lost, przedstawiać ma działania korpusu ONZ na okupowanym przez Indonezję Timorze Wschodnim. Cieszymy się bardzo. Data premiery: nieustalona.

**TANIO, TANIO**

Już wkrótce nakładem Wydawnictwa Play-It ukażą się 3 gry w serii Bestseller. Będą to Aliens vs Predator Gold, Faraon, oraz Tribes 2. Wszystkie one zostaną wydane w pudełku DVD w cenie 49 zł.

**ZNÓW HALF-LIFE**

Zakrawa to już na ironię, ale Half-Life wciąż nieźle się sprzedaje. Kolejna odsłona tej gry o nazwie Half-Life Generacja 3.0 trafiła już do sklepów, a prócz oryginalnego cuda firmy Valve, w pudełku znaleźć można jeszcze Opposing Force, Blue Shift, Uplink, Counterstrike i Team Fortress. Idę o zakład, że w wersji Generacja 4.0 pojawi się jeszcze Gunman Chronicles.

**TOM CLANCY W ZESTAWIE**

Wszyscy miłośnicy cyklu Rainbow Six już niedługo będą mogli kupić zestaw składający się z 5 gier: Rainbow Six, Rouge Spear, Cover Ops, Eagle Watch i Urban Operations. Choć w sprzedaży jest już Ghost Recon, to jednak ów zestaw powinien poważnie zastanowić każdego miłośnika realistycznej walki i tajnych misji.

# TRIBES 2: FAST ATTACK

ZRĘCZNOŚCIOWA

*premiera: IV kwartał 2002*

Wbrew obawom graczy, **Sierra** zamierza kontynuować serię ***Tribes***. W okolicach Gwiazdki możemy spodziewać się pudełka zawierającego ***Tribes 2*** (już „spaczowanego") oraz zupełnie nową grę: **Tribes Fast Attack**. O ile ***T2*** był projektowany z myślą o grze od 32 do 64 graczy, **TFA** ma być nastawiony na mniejsze bitwy w grupach 16-32 osobowych. Producent zapewnia, że świetnie będzie się grało także wówczas, gdy na serwerze znajdzie się tylko 10 graczy.

**TFA** będzie nastawione na dynamikę i szybkość. **Sierra** zamierza reklamować produkt jako najszybszą grę FPS. Mapy będą więc mniejsze, a teren sprzyjający dynamicznym ślizgom. Usunięto pojazdy wymagające wieloosobowej obsługi (np. bombowiec jest jednoosobowy), zlikwidowano czołgi i MPB, gdyż zbyt wydłużały rozgrywkę. Częściowo przeprojektowane zostaną bronie, aby dopasować je do nowych założeń gry.

**Tribes Fast Attack** ma posiadać całkowicie nowe biblioteki graficzne, jednak gra będzie utrzymana w estetyce ***T2*** i nie należy spodziewać się zbyt wielkich fajerwerków. Naturalnie jeśli nie liczyć frajdy z gry. ❐

# FIFA WORLD CUP 2002

**ZRĘCZNOŚCIOWA** *premiera: kwiecień 2002*

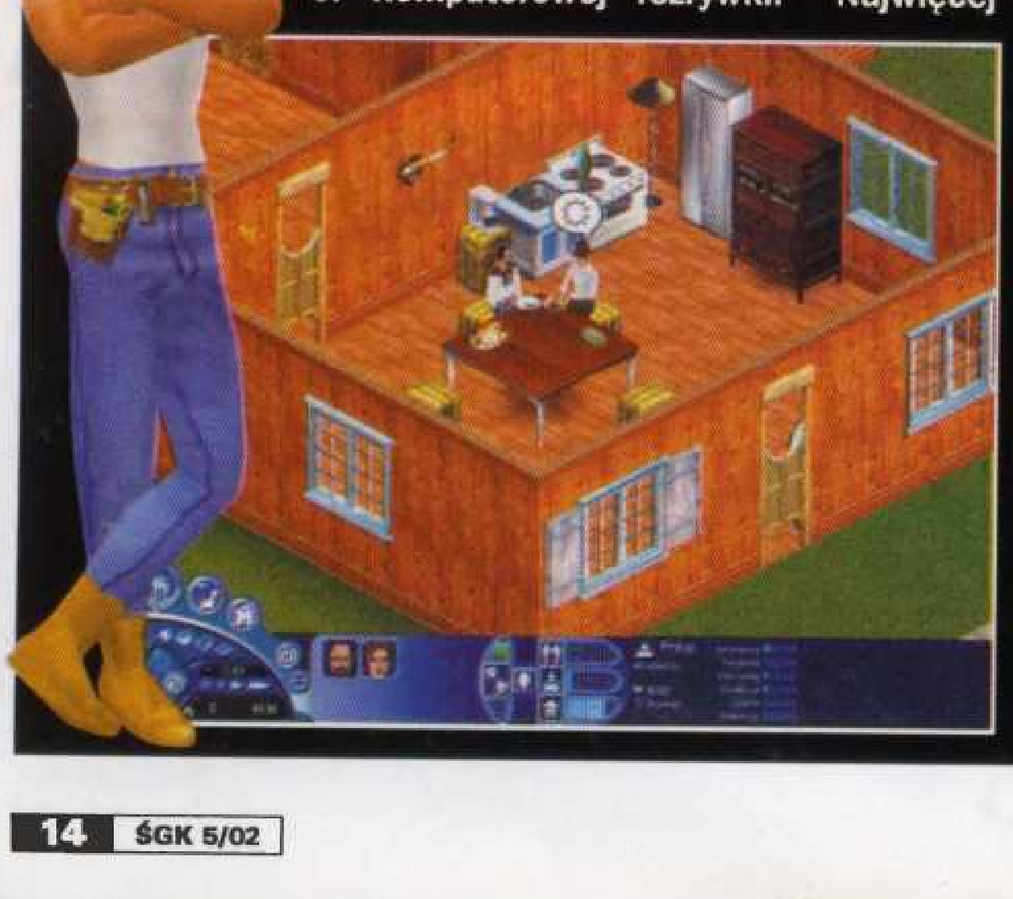
Zbliżające się mistrzostwa świata w piłce nożnej już dawno znalazły się na celowniku twórców gier. **EA Sports** przygotowuje na tę okazję kolejną część swojej sztandarowej serii, czyli **FIFA World Cup 2002**. Na potrzeby tej gry **EA Sports** zakupiło rekordową ilość licencji, dzięki temu jednak będzie można rozegrać mecz każdą reprezentacją biorąca udział w tegorocznych mistrzostwach. Wszystkie drużyny będą występowały w swoich aktualnych składach i strojach, zaś 75 najbardziej znanych graczy takich jak Figo, Gomes, Zidane, czy Oli-sadebe zostało dokładnie sportretowanych, dzięki czemu będzie można swobodnie rozpoznać ich na boisku.

Jedną z nowych opcji gry będzie możliwość ustawienia formacji swojej drużyny tak, aby mogła ona lepiej bronić się przed konkretnymi umiejętnościami gwiazd. Pojawił się także nowy system gry w powietrzu, dzięki któremu łatwiejsze będzie kontrolowanie lecącej piłki. Szczególnie udane akcje oraz bramki witane będą wybuchami radości na trybunach, tym większymi, im ważniejszy jest rozgrywany mecz.

Dystrybutorem **FIFA World Cup 2002** w Polsce będzie firma **Cenega**. ❐

# KIM JEST GRACZ?

**Na początku kwietnia Europejskie Stowarzyszenie Producentów Gier Komputerowych przedstawiło raport dotyczący popularności komputerowej rozrywki. Z pewnością niejednego może on zdziwić. W powszechnym mniemaniu gry komputerowe to domena dzieci, zaś opublikowany raport obraz ten całkowicie niszczy. Najwięcej czasu przy komputerze spędzają osoby w wieku od 25 do 34 lat, które same mają już dzieci, a którym zarobki pozwalają kupować tak gry, jak i sprzęt komputerowy. Wbrew obiegowej opinii grami coraz bardziej zaczynają interesować się także kobiety. Choć wciąż większość tytułów nastawionych jest na odbiór przez mężczyzn (strzelanie, wyścigi samochodów, piłka nożna to tematy niezbyt interesujące dla większości kobiet), to jednak gry takie jak chociażby The Sims cieszą się wielką popularnością wśród obydwu płci.**



# RING 2

**Rozmowa ze Stephenem Carriere, producentem gry *Ring 2* z firmy Arxel Tribe.**

**Fabuła *Ringa* bazowała na libretto ze słynnej opery Wagnera. *Ring 2* wprowadza zupełnie nowe postacie. Czy akcja nowej gry będzie oparta na waszym własnym pomyśle, czy też może będzie rozszerzeniem fabuły „Pierścieni Nibelungów"?**

Fabuła *Ring 2* to nie tylko zwykłe przeniesienie libretta z Wagnera. Użyliśmy wielu starożytnych wersji historii o Nibelungach, niektóre z tych tekstów zostały odkryte stosunkowo niedawno i nie były znane w czasach, gdy Wagner komponował swoją operę. Nowe postacie w *Ring 2* pochodzą z tych właśnie tekstów, dlatego też sądzę, że nasza gra będzie bliższa korzeniom całej legendy niż libretto opery.

**Istotnym elementem poprzedniego *Ringa* było wymieszanie elementów fantasy z nowoczesną technologią. Skąd przyszedł wam do głowy taki pomysł?**

Podobnie jak w przypadku poprzedniej części, grafika *Ring 2* oparta jest na wizji Philippe'a Druilleta. Mieszanie technologii z elementami średniowiecznymi to jego znak rozpoznawczy. Jego styl wpłynął miejscami także na sposób w jaki zbudowaliśmy fabułę.

**Wielu graczy narzekało, że zagadki w pierwszym *Ringu* były zbyt łatwe. Czy postanowiliście tym razem zwiększyć poziom trudności?**

*Ring 2* oparty jest na zupełnie innym enginie niż jego poprzednik. „Cynergy" pozwolił nam dodać klasyczne zagadki oraz elementy zręcznościowe. Uznaliśmy, że to wystarczy i nie zdecydowaliśmy się na zwiększenie poziomu trudności. Poza tym mieliśmy wręcz doniesienia od fanów Druillet, że *Ring 1* był zbyt trudny. Niektórzy z nich nie byli nawet w stanie skończyć gry. *Ring 2* będzie lepiej wypośrodkowany, jego głównymi cechami będą duża grywalność, piękna grafika, wysokiej klasy animacja oraz epicka fabuła. ❐

# Wszystkie gry MANTA MULTIMEDIA po polsku!

multimedia MANTA

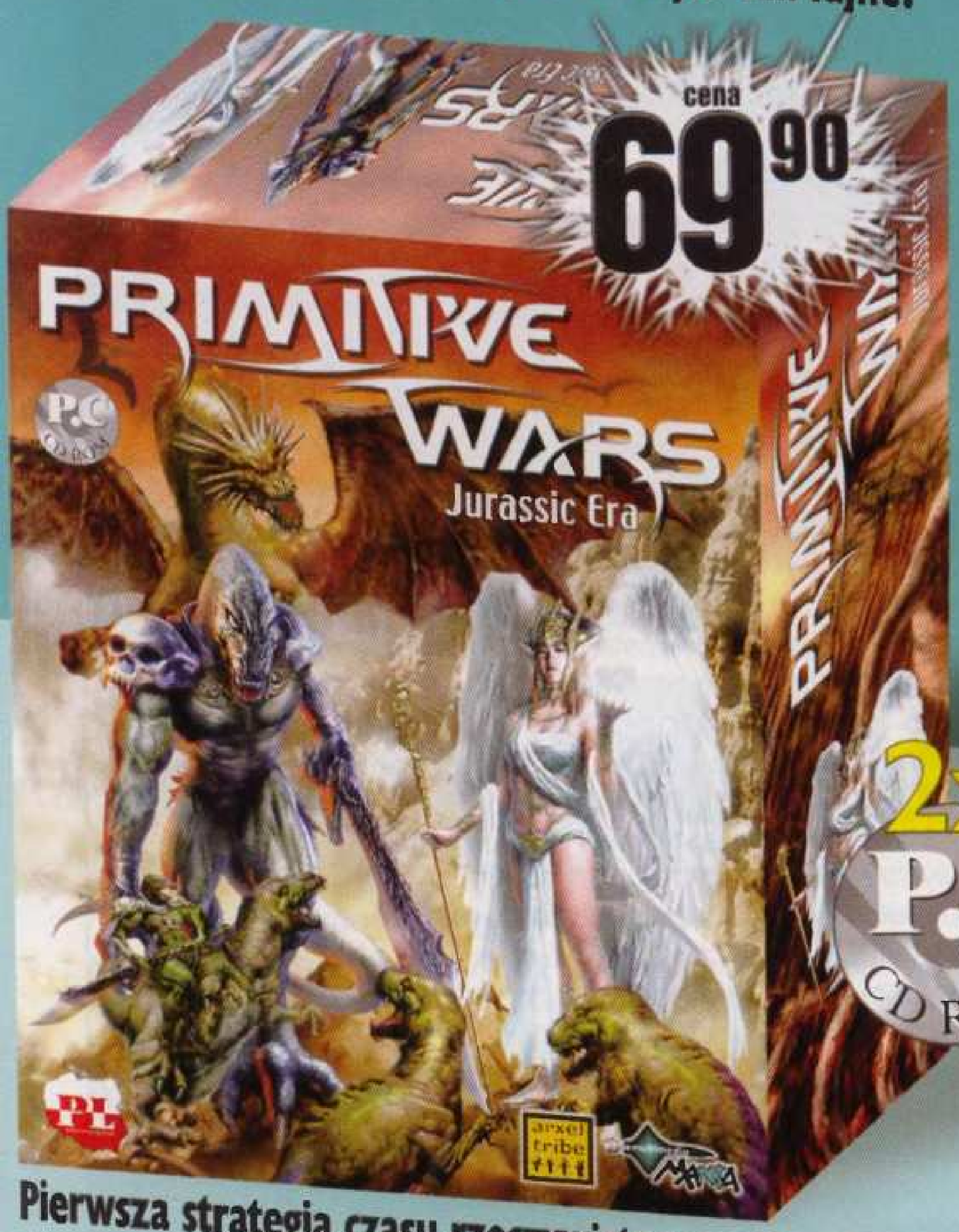
## Twój Cyberświat

cena 49,90

**Futurystyczny symulator pola walki.**
**Nigdy jeszcze zabijanie obcych nie było tak fajne!**

cena 49,90

**Fantastyczna przygodówka rozgrywająca się na Bliskim Wschodzie. Przesympatyczni bohaterowie, bajecznie kolorwa grafika, wciągająca fabuła i niebezpieczne podróże.**




cena 69,90

**Pierwsza strategia czasu rzeczywistego osadzona w świecie dinozaurów. Najlepszy tryb multiplayer od czasów Starcrafta. Unikalny kod dostępu załatwi piratów!**

cena 49,90

**A to coś dla prawdziwych...**

## Szukaj w maju w hipermarketach i sklepach z grami komputerowymi na terenie całej Polski

Wyłączna dystrybucja na rynku polskim: MANTA Multimedia Sp. z o.o. ul. Matuszewska 14 bud. 4, 03-876 Warszawa
kontakt: tel: +48 22 332 34 50, fax: +48 22 332 34 60 e-mail: manta@manta.com.pl, www.manta.com.pl

# TOCA RACE DRIVER

ZRĘCZNOŚCIOWA

premiera: czerwiec 2002

Jeśli ktoś lubi szybką jazdę samochodem może swoje marzenia zrealizować na dziesiątki różnych sposobów przy pomocy zwykłego peceta. To co oferuje firma **Codemasters** pracująca właśnie nad **TOCA Race Driver** to jednak nie tylko duże prędkości, ale również... fabuła, oraz realistycznie rozpadające się na kawałki w wyniku zderzeń samochody. Ta druga cecha gry, choć wydaje się oczywista (bo w końcu samochody deformują się w trakcie uderzeń), jest godna zauważenia ze względu na samochody, jakie zobaczysz w grze. Jest tam Alfa Romeo, Vauxhall Astra, Ford Falcon, Mercedes CLK – czyli pojazdy znanych firm, które raczej niechętnie patrzą na to, jak ich cacuszka są niszczone – nawet jeśli dzieje się to tylko na ekranie komputera. Codemastersom udało się jednak jakoś namówić potentatów świata motoryzacyjnego do wyrażenia zgody na „realistyczne deformacje", którymi szczyci się gra i dzięki temu będziemy mogli szaleć do woli rozbijając całkiem drogie samochody.

Głównym bohaterem gry jest niejaki Ryan McKane, początkujący kierowca, który pragnie zdobyć miano najlepszego. To zadanie dla Ciebie, a czeka Cię aż 13 różnych wyścigów rozgrywanych w Europie i Ameryce. Ich pokonanie oznacza konieczność sprawdzenia się na 38 zrekonstruowanych z dbałością o detale trasach, wśród których znajdą się takie tory jak Donington, czy Silverstone.

**TOCA Race Driver** ukaże się w polskiej wersji językowej już w czerwcu, a dystrybutorem gry w Polsce będzie firma **CD Projekt**.

## AMERICAN MCGEE'S ALICE

FILM

**„Piąty Element" to film, który darzymy wielką estymą. Równie dużą sympatię odczuwamy do Milli Jovovich, która zagrała w nim rolę Leeloo. Okazuje się, że pani Jovovich interesuje się grami komputerowymi, czego dowodem może być wyrażona przez nią chęć zagrania głównej roli w filmie opartym na grze American McGee's Alice. Reżyserem tego dzieła ma być sam Wes Craven („Krzyk"), co może zapowiadać ostrą zabawę. Co ciekawe, na ekrany amerykańskich kin wszedł przed miesiącem film Resident Evil (ten Resident Evil), w którym Milla również zagrała główną rolę.**

# CONFLICT: DESERT STORM

PRZYGODOWA

premiera: maj 2002

Snucie opowieści o bohaterskich czynach wojowników przez wieki było zajęciem wieszczów, choć jak udowadnia gra **Conflict: Desert Storm**, świetnie nadaje się do tego również Pecet. Program przedstawia zmagania grupy komandosów walczących z iracką machiną wojenną, którzy wykonują niebezpieczne misje na tyłach wroga. Choć gra nie jest wierną reprodukcją rzeczywistych wydarzeń, to jednak w pracach nad nią uczestniczył prawdziwy komandos Cameron Spence, dla którego wojna w Zatoce rozpoczęła się na długo przed atakiem lotnictwa i czołgów koalicji.

Akcja **Conflict: Desert Storm** ukazana jest z perspektywy trzeciej osoby. Choć bezpośrednio możesz kierować krokami tylko swojej postaci, masz także możliwość wydawania rozkazów trzem towarzyszom broni. Wszyscy oni zdobywają doświadczenie w miarę wykonywania kolejnych zadań, zaś strata nawet jednego z nich może odbić się na sile całego zespołu. Świeżo upieczony rekrut, który zajmie miejsce zabitego weterana na pewno nie będzie równie skuteczny w walce. Każdy z Twoich żołnierzy specjalizuje się w określonej dziedzinie: walce, materiałach wybuchowych, elektronice, itp. Wykorzystanie tej wiedzy będzie jednym z warunków powodzenia większości misji. **Conflict: Desert Storm** ukaże się już w czerwcu tego roku w polskiej wersji językowej. Dystrybutorem gry będzie firma **LEM**. ❐

# TOMB RAIDER
# THE ANGEL OF DARKNESS

**ZRĘCZNOŚCIOWA** *premiera: listopad 2002*

Jeśli jeden tytuł w kilku swych odsłonach sprzedaje się w 30 milionach egzemplarzy, to firma posiadająca nań licencję nie zrezygnuje z kury znoszącej tak olbrzymie, złote jajka. Szczególnie, gdy ta kura ma piękne ciało i nazywa się Lara Croft. Ktokolwiek przypuszczał, że twórcy nie wykrzeszą już nic nowego w kwestii przygód seksownej pani archeolog, ten dał się zwieść pozorom. Najnowsza część ***Tomb Raidera***, zatytułowana **The Angel of Darkness**, wnosi powiew świeżości do tego znanego produktu, przede wszystkim zauważalna będzie duża zmiana w wyglądzie Lary. Ta urocza niewiasta wyraźnie dojrzała, a równocześnie przyjęła image wampa: ubiera się w ciemniejsze stroje, używa bardziej wyszukanego makijażu. Poza tym jej ciało zbudowane będzie z 5 tysięcy wielokątów i jest to dziesięciokrotnie więcej, niż w poprzednich częściach cyklu.

Fabuła gry rozpoczyna się telefonem od mistrza i przewodnika Lary – Wernera Von Croya – który informuje ją o nowym zleceniu. Pewien tajemniczy osobnik przedstawiający się jako Eckhhardt poprosił Von Croya o namierzenie kilku cennych obrazów. Lara do takich celów nadaje się jak nikt inny i w związku z powyższym przybywa do stolicy Francji. W Paryżu czeka na nią jednak niemiła niespodzianka: jej znajomy nie żyje, a ona staje się główną podejrzaną w dochodzeniu. Według autorów, gra ma być podzielona na trzy duże etapy, z których jedynie drugi będzie przypominał typowego ***Tomb Raidera***. Tymczasem pierwsza część zbliży się charakterem do gier RPG (brzmi to niewiarygodnie), kiedy to dużą część poczynań Lary stanowić będą rozmowy z innymi postaciami czy wyszukiwanie informacji. W nagrodę będzie można minimalnie rozbudować jej postać (na przykład zwiększyć prędkość czy siłę). Z kolei w trzeciej części pojawi się nowa postać – Kurtis Tent – którym będziesz mógł osobiście prowadzić walkę. Jest to co prawda postać drugoplanowa, ale ma sporo do powiedzenia: gdy ten bohater dochodzi do głosu, taktyka i rozwiązywanie zagadek ustępują pola bezwzględnej rąbance. Możliwości graficzne tytułu zostaną znacznie podniesione dzięki zaimplementowaniu nowego silnika graficznego, który rzekomo ma zapewnić żywotność ***Tomb Raiderowi*** na co najmniej kilka dalszych odcinków.

Powracająca Lara Croft, choć niby cały czas taka sama, ukaże nam całkiem nowe „ja". Pomijając zmiany w wyglądzie zewnętrznym, także jej charakter ulegnie radykalnej zmianie. Lara unikać będzie kontaktów z ludźmi, do głosu dojdzie mroczna strona jej osobowości. Skończyły się piękne czasy, gdy wszystko wydawało się jej czarne lub białe – teraz nadszedł czas na wątpliwości natury moralnej. ❐

## HOMEPLANET

**ZRĘCZNOŚCIOWA** *premiera: wrzesień 2002*

Od czasów ***Freespace'a 2*** nie mieliśmy okazji widzieć kosmicznej symulacji z prawdziwego zdarzenia. Już we wrześniu ten stan rzeczy może się jednak zmienić, jako że rosyjska firma **Revolt Games** pracuje nad grą zatytułowaną **Homeplanet**. Na pierwszy rzut oka może ona przypominać nieco ***Homeworlda*** – w obydwu przypadkach mamy do czynienia z uchodźcami poszukującymi nowego domu – jednak **Homeplanet** to w 100% symulacja, z walkami w pobliżu planet i kampanią składającą się z 20 scenariuszy. Od strony graficznej **Homeplanet** prezentuje się raczej zachęcająco, na uwagę zasługuje zaś fakt, iż w grze pojawi się aż 60 rodzajów statków kosmicznych, z czego za sterami 6 z nich będzie można zasiąść.

**Homeplanet** ukaże się w polskiej wersji językowej, a dystrybutorem gry będzie firma **Manta**. ❐

# STAR TREK: ELITE FORCE 2

**ZRĘCZNOŚCIOWA** *premiera: 2003*

Na początku kwietnia firma **Activision** ogłosiła, iż pracuje nad drugą częścią ***Star Trek: Elite Force***, gry FPP, która swego czasu cieszyła się wielką popularnością. **Star Trek: Elite Force 2** pozwoli Ci się wcielić w postać Alexandra Munro, dowódcę elitarnego oddziału gwiezdnej floty. Po przeniesieniu na U.S.S. Enterprise będziesz wysyłany na misje badawcze, będziesz walczyć z przedstawicielami obcych cywilizacji (Klingonami, Borgami, Romulanami oraz nieznaną jeszcze rasą przerażających potworów) i eksplorować dziwne planety. Poszczególne misje mają się rozgrywać zarówno w ciasnych korytarzach statków kosmicznych, jak i pod gołym niebem, zaś na uzbrojenie Munro ma się składać 13 rodzajów broni, w tym wyrzutnia granatów, karabin kompresyjny i disruptor. Bezpośrednie prace nad **Elite Force 2** prowadzi firma **Ritual Entertainemnt** (***Heavy Metal: F.A.K.K. 2***), zaś gra napędzana będzie zmodyfikowanym enginem ***Quake'a 3***. ❐

## Z ostatniej chwili...

**PATCHE**

**Nie zdążyliśmy zamieścić na płycie, to chociaż informujemy, iż pojawiły się patche do dwóch gier, które darzymy wielką estymą. Chodzi o Europa Universalis 2 i Etherlords, w polskich wersjach językowych. Patche można ściągnąć ze stron www.lemon-interactive.pl. oraz www.cdprojekt.info.**

**EUROPA – PREQUEL**

**Firma Paradox Entertainment, twórca doskonałej serii Europa Universalis pracuje nad kolejną grą obrazującą historię Europy. Zatytułowana Crusaders Kings będzie ona toczyć się w latach 1066 - 1453, to jest w okresie rozkwitu feudalizmu. Co ciekawe, po ukończeniu zabawy, swojego ostatniego sejwa będzie można przekonwertować do standardu EU2 i dalej kontynuować swoje zmagania.**

**OUTCAST 2 DO KOSZA**

**Firma Appeal, która od jakiegoś już czasu pracowała nad następcą Outcasta wydała komunikat, z którego wynika, iż drugiej części gry nie będzie. Powód? Nie owijając w bawełnę, firma znalazła sobie coś lepszego do roboty.**

**NA ŁOWY**

**Dosłownie na kilka godzin przed zamknięciem tego numeru udało nam się wyśledzić Primal Hunt, dodatek do Aliens vs Predator 2, nad którym pracuje firma Third Law Interactive (KISS Psycho Circus). Zawierać on będzie 9 nowych leveli (po trzy na każdą rasę, dwa nowe rodzaje broni dla marines (w tym sentry gun) i dwa dla Predatora (w tym samozniszczenie), nowe środowisko gry (ruiny miasta Predatorów). Co ważniejsze, Primal Hunt ma zamknąć niektóre z wątków oryginalnej gry.**

**HALO, TU HALO**

**Halo, super strzelanina Microsoftu, która najpierw miała pojawić się na PC, a w rezultacie wylądowała na X-Boxa zaliczyła już milion sprzedanych egzemplarzy – 6 egzemplarzy gry sprzedawanych na minutę poczynając od listopada, kiedy to gra miała premierę. Ciężko powiedzieć, czy ten sukces zachęci Microsoft to stworzenia wersji PCetowej gry, czy wprost przeciwnie.**

# DIE HARD: NAKATOMI PLAZA

ZRĘCZNOŚCIOWA — *premiera: maj 2002*

**Die Hard: Nakatomi Plaza** to komputerowa wersja słynnego thrillera pod tytułem Szklana Pułapka, w którym główną rolę zagrał Bruce Willis. Gra ukaże się już w maju i będzie to napędzana silnikiem Lithtech strzelanina FPP, w której zmierzysz się z terrorystami trzymającymi zakładników w tytułowym wieżowcu. Twórcy gry obiecują aż 40 poziomów, czy raczej pięter, na których toczyć będzie się Twoja samotna walka, plus nowatorskie rozwiązania w postaci morale i wytrzymałości. Zasada działania tych dwóch współczynników jest prosta. Jeśli likwidowanie terrorystów będzie Ci szło bez problemu, Twoje morale pójdzie w górę, czego odbiciem w grze ma być niechęć bandziorów do wchodzenia Ci w drogę. I na odwrót, jeśli będziesz notorycznie pudłował, Twoje morale spadnie, a bandziory będą deptać Ci po piętach. Wytrzymałość określa z kolei Twoją zdolność do szybkiego działania. Jeśli cały czas będziesz biegał, wytrzymałość obniży się i będziesz musiał zwolnić, by znów wzrosła.

Gdy znajdziesz radio, otrzymasz pomoc w postaci wskazówek oficera policji Powella przebywającego na zewnątrz budynku. Pomocna będzie także zapalniczka, odznaka policjanta, która pozwoli zakładnikom zidentyfikować Cię jako stróża prawa, a przede wszystkim cały arsenał różnorodnych broni, wśród których znajdzie się pistolet maszynowy MP5 i półautomatyczny pistolet kalibru 9mm. Nasze przeczucie co do tej gry? To będzie szybka akcja.

Dystrybucją **Die Hard: Nakatomi Plaza** w Polsce zajmie się firma **Play It**. ❐

# X-ISLE

ZRĘCZNOŚCIOWA — *premiera: 2003*

Do tej pory wydawało mi się, iż kombinacja: ładna grafika, dużo strzelania, możliwość gry po sieci, wystarczy by zrobić większy lub mniejszy przebój (vide ***UT***, ***Quake***, ***Tribes***). Niemiecka firma **Crytec** dorzuciła jeszcze do tego tygla dinozaury, całość opatrzyła zaś tajemniczo brzmiącą nazwą **X-Isle**. Owa tytułowa wyspa, to w istocie mały archipelag, który nagle pojawił się gdzieś na Pacyfiku. Za swą bazę obrała go sobie rasa Obcych przypominająca nasze prehistoryczne gady i tam prowadziła przez lata eksperymenty. Z niewiadomych przyczyn bariera chroniąca archipelag przed naszymi oczami nagle zniknęła i ludzkość dowiedziała się, iż na Ziemi jest jeszcze jedna inteligentna rasa. Komandosi wysłani by zbadać sprawę nie dali jednak znaku życia. ONZ natychmiast zorganizowało wyprawę ratunkową. Ty jesteś jej częścią, zaś celem jest odnalezienie komandosów i oczywiście przeżycie.

Choć **X-Isle** ma być w głównej mierze grą sieciową nastawioną na bardzo szybką akcję, posiadać będzie także małą kampanię dla pojedynczego gracza, która ma zaznajomić go z interfejsem. Miło, aczkolwiek to czym **X-Isle** może rzeczywiście zadziwić to doskonała grafika. Program korzysta z własnego engine'u o nazwie Cry-Engine, który możliwościami zdaje się dorównywać liderom: ***Serious Samowi***, ***UT***, czy ***Quake'owi 3***. Wolumetryczna mgła (zachowująca się zgodnie z prawami fizyki), mapowanie refleksyjne i środowiskowe (czyli wyraźna faktura powierzchni), lód, plus animacja szkieletowa – to tylko niektóre z obsługiwanych przez niego operacji.

Niestety, choć **X-Isle** wygląda jak piękny cukierek, gra wciąż jest na dość wczesnym etapie produkcji. Nie jest znany również jej dystrybutor w Polsce. ❐

# WARCRAFT 3

**Rozmowa z Billem Roperem, zastępcą szefa oddziału Blizzard North.**

*Bill Roper*

**Wasze strategie są zawsze zrównoważone – przykładowo trudno doszukiwać się w waszych grach zbędnych jednostek. Czy *Warcraft 3* będzie równie dobrze wyważony? Jak zamierzacie osiągnąć ten cel?**

Uważamy, że jednostki w *Warcraft 3* odgrywają znacznie istotniejszą rolę niż miało to miejsce w którejkolwiek z naszych poprzednich gier. Nawet najbardziej podstawowa jednostka ma jakiś detal, który odróżnia ją od pozostałych i sprawia, że może się ona przydać w najbardziej niespodziewanym momencie gry. Głównym celem testów wersji beta było odpowiednie zbalansowanie rozgrywki, na szczęście mamy w Battle.net bardzo doświadczonych graczy. Ich uwagi to znakomite źródło podczas dyskusji dotyczących ostatecznego zrównoważenia gry – właśnie dopieszczaniem *Warcrafta 3* pod kątem balansu będziemy się zajmować do momentu premiery.

**Czy zmiana z izometrycznego widoku 2D na połowiczny trójwymiar wpłynie w jakiś sposób na rozgrywkę? Jeśli tak to w jaki sposób?**

Zmiana z 2D na 3D pozwoliła nam wprowadzić kilka interesujących elementów związanych chociażby z elewacją i linią wzroku. Nie poddaliśmy się jednak pokusie wykonania gry w pełnym 3D, co odbiłoby się według nas na grywalności. Przykładem może być to, że nie daliśmy graczowi pełnej swobody w operowaniu kamerą. Przetestowaliśmy obydwie możliwości i stwierdziliśmy, że o ile gra wygląda wówczas estetyczniej, element pełnego 3D nie wnosi zbyt wiele do samej rozgrywki, a mniej doświadczonym graczom wręcz utrudniał zabawę.

**Jaka jest rola bohaterów? Jak wpływają na rozgrywkę i pozostałe jednostki? Czy mogą walczyć i ginąć?**

Legendarni bohaterowie to wielcy przywódcy armii graczy, którzy mogą w znacznym stopniu wpłynąć na wynik bitew. Nie tylko potrafią rzucać potężne zaklęcia, używać zdolności i przedmioty podczas walki, będzie można również przyzywać ich duchy po śmierci za pośrednictwem ołtarzy w miastach. Zalążki legendarnych bohaterów były już w *Starcrafcie* w kampanii single player ( na przykład Kerrigan i Tassadar). Stwierdziliśmy, że gracze wzdragają się przed użyciem ich w bitwie, ponieważ utrata bohatera była równoważna z przegraniem misji. W *Warcraft 3* utrata takiej postaci z pewnością opóźni i ograniczy gracza, ale nie będzie decydować o wygranej bądź przegranej zarówno w trybie dla pojedynczego gracza jak i w multiplayerze. Bohaterowie będą istotnym elementem strategii każdego gracza, ale i tak będą jedynie drobnym fragmentem większej łamigłówki.

**Powiedz coś więcej o multiplayerze. Jakie będą tryby? Czy gracze będą mogli ćwiczyć potyczki z komputerem?**

*Warcraft 3* będzie miał więcej trybów w Battle.net niż jakakolwiek z naszych gier wcześniej. Gracze będą mogli zakładać własne gry, by spróbować sił z przyjaciółmi, będą mogli także automatycznie brać udział w rozgrywkach typu Ladder. Używając anonimowego łącznika przeciwników będzie się można zmierzyć z graczami o takim samym rankingu w turnieju Ladder. Będziemy także na bieżąco prowadzić mniejsze turnieje, tak więc przykładowo może się zdarzyć, że ktoś zostanie Mistrzem wtorkowego wieczoru. Gracze oczywiście będą mogli podszlifować swoje umiejętności w utarczkach z komputerowym przeciwnikiem. Poza tym szykujemy całą masę niespodzianek dla tych, którzy zdecydują się zagrać w *Warcraft 3* w trybie multi.

**Jak sądzicie co skłoni ludzi do grania w *Warcraft 3* zamiast w cieszącego się wciąż ogromną popularnością *Starcrafta*?**

Mamy nadzieję, że ludzie będą grali w obydwa tytuły, ponieważ *Warcraft 3* to gra różniąca się znacznie od *Starcrafta*. *W3* skupia się bardziej na małych armiach i zindywidualizowanej taktyce, kładzie także większy nacisk na interakcję ze środowiskiem gry w przeciwieństwie do wygrywania przewagą zasobów i wysyłania setek jednostek do bazy wroga. Obie gry mają specyficzny, nieco odmienny haczyk, mimo tego sądzimy, że fani *Starcrafta* będą się świetnie bawili również przy *Warcraft 3*.

**Czy w nadchodzącym *World of Warcraft* zobaczymy jakieś jednostki, bohaterów, bądź lokacje z *Warcraft 3*? Czy fabuła obu gier będzie w jakiś sposób połączona, tak jak robi to ze swoimi seriami *HoM&M* i *M&M* firma 3DO?**

Dokładamy wszelkich starań aby uniwersum gier było spójne, a jako że akcja *World of Warcraft* toczy się cztery lata po wydarzeniach z *Warcraft 3*, zobaczycie sporo tych samych jednostek, bohaterów, miejsc i zaklęć w tych grach. Jesteśmy zachwyceni tym jak dobrze współpracują ze sobą zespoły pracujące nad obydwoma tytułami. Sądzę, że fani cyklu *Warcraft* będą zadowoleni z ostatecznych efektów naszej pracy i tego jak dobrze udało nam się zachować klimat świata, który pokochali. ❐

## Z ostatniej chwili...

### SIMCITY 4

**Choć The Sims wciąż cieszy się niesłabnącą popularnością, firma Maxis przypomniała sobie o swoim wcześniejszym dziecku szczęścia, sławnym SimCity. Prace nad czwartą częścią tej gry już trwają i choć nie wiadomo kiedy ma się ona ukazać, jedno jest pewne: znów będziemy mogli budować wielkie miasto. Z niecierpliwością czekamy.**

### PRZYGODÓWKI DLA KAŻDEGO

**Firma CD Projekt poinformowała, że zamierza wprowadzić na rynek nową serię gier przygodowych „Słynne postacie, tajemnicze wydarzenia". W jej skład wejdzie pięć przygodówek francuskiej firmy Wanadoo. Będą to: Hitchcock: Ostatnie Cięcie, Casanova, Legenda o Proroku i Zabójcy, Sekrety Twierdzy Alamut i Loch Ness. Cena każdego z tych programów ustalona została na poziomie 39,90 zł, wszystkie wydane zostaną zaś w polskiej wersji językowej.**

### KONKURS MANTY

**Firma Manta ogłosiła nietypowy konkurs. Otóż, jeśli jesteś muzykiem i chcesz być doceniony, możesz stać się autorem ścieżki dźwiękowej do gry Mahjongg 3D. Nagrodą jest umieszczenie zwycięskich utworów na płycie z grą oraz logo zespołu lub nazwiska autora na opakowaniu! Warunki konkursu są następujące:**

**1. Klimat kompozycji musi nadawać się jako podkład do gry logicznej.**

**2. Jeden utwór nie może być dłuższy niż 10 minut i krótszy niż 3 minuty.**

**3. Każdy muzyk może nadesłać maksymalnie 3 utwory.**

**4. Prosimy o nie przysyłanie gotowych plików – mile widziane są e-maile z linkami do plików mp3 z utworami.**

**5. Termin zakończenia konkursu: 20 maja 2002 roku.**

**6. E-mail'e prosimy wysyłać na adres: mkawa@manta.com.pl**

# HOTEL GIANT

**STRATEGICZNA** *premiera: maj 2002*

Posiadanie komputera pozwala co i rusz wcielać się w rolę rekina finansjery. Tym razem masz okazję zostać właścicielem sieci hoteli, mniej bądź bardziej luksusowych. **Hotel Giant** oferuje, między innymi, 19 różnych typów budowli, w których umieścić będzie można wybrane przedmioty spośród sześciuset dostępnych.

Droga do sukcesu wydaje się łatwa: podstawa to staranne inwestowanie i ciągłe dbanie o zadowolenie klientów. Szczególnie drugi z tych czynników wymaga bacznej uwagi, klienci bowiem bywają strasznie kapryśni: narzekają na brak niektórych sprzętów, wymagają abyś dostarczał im ich ulubionych rozrywek i spełniał każdą, na przykład kulinarną, zachciankę. Biorąc pod uwagę zachowanie klientów i Twoją z nimi interakcję, gra **Hotel Giant** odrobinę przypomina ***The Sims***. Twoich gości znać będziesz z imienia i nazwiska, w każdej chwili możesz kontrolować, co porabiają w wolnym czasie (nie ma miejsca na prywatność w pokojach, bowiem do każdego możesz zajrzeć), na co akurat narzekają, czego im brakuje.

Niemniej istotną kwestią jest zbalansowanie przychodów i wydatków. Każda inwestycja musi być dobrze przemyślana, a rozwój stopniowy. Warto na przykład wesprzeć się badaniami społecznymi, sprawdzać czemu niektóre osoby zrezygnowały z Twoich usług na rzecz innych hoteli, wskazane też by było postawić na reklamę w mediach. Kontrola nad finansami do najłatwiejszych nie należy – interfejs jest bardzo rozbudowany i skomplikowany, dlatego przed przejściem do kampanii warto nauczyć się podstaw rozgrywki w samouczku. Kampania wymagać będzie od Ciebie sprawdzenia się w narzuconych przez komputer sytuacjach – dźwignięcia firmy z zapaści finansowej, usprawnienia infrastruktury hoteli, itp.

Grafika prezentuje się obiecująco: pokoje urządzone są ze smakiem i dbałością o detale, monitoring obiektu ułatwiony jest dzięki zastosowaniu kilku rodzajów kamer: od izometrycznej, przez widok „z lotu ptaka", po perspektywę pierwszej osoby. Kamerę można swobodnie obracać, przybliżać i oddalać, a nawet ustawić tak, by stale podążała za wybranym klientem. **Hotel Giant**, zgrabne połączenie ***The Sims*** z typową grą ekonomiczną, zapowiada się zatem bardzo obiecująco. ❐

# MAHJONGG 3D

**LOGICZNA** *premiera: czerwiec 2002*

Gry logiczne nieczęsto goszczą na naszych łamach, choć nie dlatego, że ich nie lubimy, lecz dlatego, że ciężko jest wymyślić coś naprawdę wartego uwagi. Zawsze liczyć można jednak na tradycyjne gry, czego przykładem są szachy lub mahjongg. Właśnie ta druga gra ukaże się niedługo w wersji na PC. Jej celem jest szukanie identycznych klocków i usuwanie ich z piramidek różnych kształtów. Zadanie wydaje się banalne, jednak wciąga nie mniej od szachów, zaś ładna, trójwymiarowa grafika oraz wiele rodzajów klocków i piramid powinno na długo zatrzymać Cię przy komputerze.

**Mahjongg 3D** ukaże się w czerwcu w polskiej wersji językowej, zaś wydawcą gry będzie firma **Manta**. ❐

# ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH POLECA

Gry, które dopiero co miały premierę, szybko pokrywa gruba warstwa kurzu. Dlaczego? Bo pojawiają się nowe tytuły, które spychają poprzedników w niepamięć. Niekiedy jednak zdarzają się prawdziwe hity. Dyskutuje się o nich tygodniami, a gra kilka razy od początku do końca i nie ma się dosyć. Tu prezentujemy takie właśnie programy. Programy, w które mimo upływu czasu ciągle gramy.

## Arcanum

Arcanum to gra role-playing rozgrywająca się w świecie fantasy, w którym dokonała się rewolucja przemysłowa. Już sam ten pomysł jest nowatorski, a nie można zapominać o innych zaletach gry: olbrzymim świecie, który musisz zbadać, gigantycznej liczbie przygód, skomplikowanej fabule i możliwości specjalizacji tak w magii, jak i w technice.

ŚGK 10/01 ◆ role-playing | cena: 129 zł ◆ dystrybucja: Play It

## Gothic

Rewelacyjny collage gry przygodowej, TPP i rolpleja. Gothic przenosi Cię do kolonii karnej otoczonej magiczną kopułą, przez którą nie można powrócić do świata wolnych ludzi. Gra daje niespotykaną swobodę w kwestii wyboru drogi rozwoju bohatera, który w dodatku może wedle swego widzimisię przystępować do jednej z trzech konkurujących ze sobą w kolonii frakcji.

cena: 99,90 zł ◆ dystrybucja: CD Projekt | ŚGK 3/02 ◆ role-playing

## Baldur's Gate 2

Długo oczekiwany następca Baldur's Gate. Znów jesteś wśród starych znajomych, aczkolwiek tym razem czeka Cię znacznie więcej przygód, a co ważniejsze – grę rozpoczynasz z pokaźną ilością punktów doświadczenia. Odwiedzisz fantastyczne miejsca, w tym miasto ciemnych elfów, oraz będziesz mógł zabić niesamowite bestie – nawet beholdera.

ŚGK 11/00 ◆ role-playing | cena: 99,90 zł ◆ dystrybucja: CD Projekt

## Max Payne

Max Payne jedyna w swoim rodzaju gra akcji. Wcielasz się w niej w postać tytułowego bohatera, gliniarza, który ścigany przez służby specjalne próbuje pomścić śmierć swojej rodziny i oczyścić się z niesłusznych zarzutów zabójstwa swego szefa. Doskonała grafika, wyśmienity dźwięk. Rzecz dla ludzi o mocnych nerwach i sprawnym nadgarstku.

cena: 99 zł ◆ dystrybucja: Play It | ŚGK 9/01 ◆ zręcznościowa

## Deus Ex

Wyśmienite połączenie wielu gatunków: strzelaniny FPP, role-playing i gry przygodowej. Wcielasz się w postać agenta wyposażonego w biomechaniczne wszczepy wzmacniające jego ciało, który stara się zniszczyć pewną terrorystyczną organizację. Świetna zabawa dla wszystkich, którzy wierzą, że światem rządzą tajne organizacje i Obcy.

ŚGK 8/00 ◆ role-playing | cena: 79 zł ◆ dystrybucja: IM Group

## Medal of Honor

Niewiele jest gier, które robią takie wrażenie jak Medal of Honor. Z pozoru zwyczajne FPP w realiach II wojny światowej, przeradza się we wstrząsające widowisko, gdy bierzesz udział w lądowaniu amerykańskich oddziałów na plaży w Normandii. Komputerowy „Szeregowiec Ryan" – to jest najlepszy opis tej gry w trzech słowach.

cena: 129 zł ◆ dystrybucja: IM Group | ŚGK 2/02 ◆ zręcznościowa

# KALENDARZ PREMIER

| TYTUŁ/PRODUCENT | DATA WYDANIA |
|---|---|
| **Age of Mythology**/Microsoft | wrzesień |
| **Age of Wonders 2**/Take 2 | maj |
| **Aliens vs Predator 2: Primal Hunt**/Sierra | sierpień |
| **Arx Fatalis**/Arxel Tribes | maj |
| **Championship Manager 4**/Eidos | wrzesień |
| **Deus Ex 2**/Eidos | 2003 |
| **Die Hard: Nakatomi Plaza**/Sierra | maj |
| **Dragon's Lair 3D**/Ubi Soft | wrzesień |
| **Duke Nukem Forever**/Take 2 | IV kwartał 2002 |
| **Dungeon Siege**/Microsoft | kwiecień |
| **Freedom Force**/Electronic Arts | maj |
| **Freelancer**/Microsoft | III kwartał 2002 |
| **GI Combat**/Take 2 | wrzesień |
| **Good Cop Bad Cop**/Virgin | wrzesień |
| **Grand Prix 4**/Infogrames | maj |
| **Grand Theft Auto 3**/Take 2 | maj |
| **Hidden & Dangerous 2**/Take 2 | lipiec |
| **Hitman 2**/Eidos | wrzesień |
| **Hotel Giant**/JoWood | maj |
| **Icewind Dale 2**/Interplay | lipiec |
| **IGI 2: Covert Strike**/Codemasters | czerwiec |
| **Imperium Galactica 3**/CDV | listopad |
| **Industry Giant 2**/JoWood | czerwiec |
| **Lord of the Realm 3**/Sierra | IV kwartał 2002 |
| **Mafia**/Take 2 | wrzesień |
| **Master of Orion 3**/Infogrames | wrzesień |

| TYTUŁ/PRODUCENT | DATA WYDANIA |
|---|---|
| **Might & Magic 9**/3DO | maj |
| **Necrocide**/Novalogic | wrzesień |
| **Neverwinter Nights**/Infogrames | III kwartał 2002 |
| **Od zmierzchu do świtu**/Cryo | maj |
| **Operation Flashpoint: Resistance**/Codemasters | czerwiec |
| **O.R.B.**/Strategy First | czerwiec |
| **Planeta Małp**/Ubi Soft | kwiecień |
| **Polanie 2**/Topware | III kwartał 2002 |
| **Praetorians**/Eidos | III kwartał 2002 |
| **Robin Hood: Defender of the Crown**/– | listopad |
| **Soldier of Fortune 2**/Activision | maj |
| **Spider-Man: The Movie**/Activision | maj |
| **Star Wars: Galaxies**/LucasArts | IV kwartał 2002 |
| **Star Wars: Knights of the Old Republic**/LucasArts | II kwartał 2003 |
| **SWAT: Urban Justice**/Sierra | III kwartał 2002 |
| **The Elder Scrolls: Morrowind**/Ubi Soft | III kwartał 2002 |
| **The Matrix**/Interplay | czerwiec |
| **The Thing**/Vivendi | IV kwartał 2002 |
| **Thief 3**/Eidos | IV kwartał 2002 |
| **Tropico 2: Zatoka Piratów**/Take 2 | IV kwartał 2002 |
| **Unreal Episode 2**/Infogrames | wrzesień |
| **Unreal Tournament 2003**/Infogrames | czerwiec |
| **Wersal 2**/Cryo | kwiecień |
| **Warcraft 3**/Blizzard | czerwiec |
| **Warlords 4**/Ubi Soft | IV kwartał 2002 |
| **World of Warcraft**/Blizzard | IV kwartał 2002 |

# ZADOWOLIĆ POLSKICH GRACZY

## Rozmowa z Jackiem „Zaq" Gadzinowskim, szefem działu marketingu i promocji firmy Play It - Onet.pl grupa ITI

**„Play It" jest firmą stosunkowo młodą, co jednak nie przeszkodziło Wam w zdobyciu tytułu wydawcy roku 2001 (mowa o „Światowidzie" – nagrodzie redakcji ŚGK). Jak to wszystko właściwie się zaczęło?**

Prapoczątków „Play It" należy upatrywać w wejściu „Optimusa" na rynek gier komputerowych. Branża ta była wtedy zupełnie inna, a wiele rzeczy robiono na tzw. czuja. Na szczęście, jednocześnie cały czas postępowała dynamiczna ewolucja. Początkowo grami zajmował się jednoosobowo Tomasz Nieszporski, szybko jednak okazało się konieczne utworzenie zespołu fachowców z wielu dziedzin. Wkrótce też naturalnym partnerem stała się firma OPM/ Onet.pl, która poszerzyła dzięki temu swoją ofertę (wcześniej zajmowała się szeroko rozumianymi produktami edukacyjnymi).

Wejście „Play It" w branżę to rok 1999. „GTA 2" i „Faraon" pozwoliły nam się wypromować, pokazać z najlepszej strony. Później konieczne stały się lokalizacja i marketing na odpowiednim poziomie, co oznaczało kolejną rozbudowę struktury. Przy okazji, wtedy właśnie znalazłem się w „Play It" i zaangażowałem w działalność promocyjno-marketingową.

Efekty postrzegania marki „Play It" świadczą, że wszystkie te posunięcia były słuszną strategią. Jednakże na laurach nie można spocząć – integracja z ITI/Onet.pl, zmiany na rynku sprzedażowym, cross-promocje oraz rosnąca rola konsol wymaga dalszych zmian w naszej firmie. Mam nadzieję, że podołamy tym wyzwaniom, by za jakiś czas być może znowu zdobyć tak zaszczytną nagrodę, jaką jest „Światowid".

**Polonizujecie coraz więcej gier? Czy to stała tendencja?**

Tak, naszym celem jest profesjonalna lokalizacja większości nowych tytułów oraz ciekawszych wznowień gier. Planujemy też stopniowe, poprzedzone wzrostem jakości poszerzanie oferty w tej dziedzinie. Dlaczego? Po pierwsze, aby sprostać wymaganiom coraz bardziej wymagającego klienta. Po drugie, by dać klientowi profesjonalny produkt do ręki i możliwość przedniej zabawy. Wreszcie po trzecie, aby walczyć o coraz lepsze warunki cenowe dotyczące naszych gier na polskim rynku.

**Którą grę z roku 2001 uważacie za swoje największe wyzwanie?**

Bezapelacyjnie „Arcanum". Prace lokalizacyjne nad tą grą trwały przeszło trzy miesiące, a zespół tłumaczy składał się z około 20 osób. Do tego praca translacyjna, ze względu na obszerność materiału wyjściowego, wymagała powstania specjalnych słowników, a złożoność tematu – specjalistycznych konsultacji. Plik lokalizacyjny obejmował przeszło milion słów. Na końcu, by sprawdzić jakość lokalizacji, grę katowało dziesięciu betatesterów, którzy przechodzili grę każdą postacią po trzy i więcej razy.

**Brzmi poważnie. Bardzo poważnie.**

Można też mniej poważnie. Gdyby nie ponad 100 nieprzespanych nocy, 800 kubków kawy i 350 pizz, to pewnie gra ta nie ujrzałaby światła dziennego w takiej postaci, jaką dane nam było zadowolić polskich graczy.

**A to z kolei brzmi przekonująco...**

(śmiech)

**Gdzie najlepiej sprzedaje się dziś gry – w marketach czy w małych sklepikach?**

Coraz większą rolę pełnią wielkie sieci sprzedaży, supermarkety. Szczególnie bryluje w tej dziedzinie Media Markt. Małe sklepiki odchodzą w niebyt. Coraz mniejszą rolę będzie pełnił też Empik z racji dość słabej obsługi klienta i nieumiejętnego doboru asortymentu do sprzedaży. Empik jeszcze nie przegrał, ma szansę stać się ekskluzywnym centrum rozrywki, jeśli zmieni „ideologię sprzedaży". Jeśli...

**A jaką rolę, Twoim zdaniem, odgrywa internet w sprzedaży i promocji gier?**

Coraz większą. O ile jednak zachodni internet to profesjonalizm i doskonała obsługa na linii klient-firma-klient, wysokiej jakości serwisy na temat gier i sprzętu oraz sklepy wysyłkowe, to o polskim internecie lepiej milczeć. Na razie, ze względu na jego małą skalę i małe pieniądze, brak profesjonalizmu oraz jakość łączy, rynek gier w tym segmencie to margines. Choć trzeba przyznać, że sprzedaż wygląda całkiem dobrze (jednak daleko jeszcze do ideału). Nie wiem czy szybko się to zmieni, być może dopiero po deregulacji rynku usług telekomunikacyjnych w roku 2004/2005.

**Skoro już mówimy o tak globalnych sprawach, to powiedz, jak oceniasz branżę gier komputerowych w Polsce?**

Nic takiego, jak branża (z ang. industry) w Polsce nie istnieje. Aby o niej mówić, najpierw musiałby istnieć prawdziwy rynek – duże pieniądze, specjalistyczna kadra, porządna sprzedaż oraz obsługa klienta na profesjonalnym poziomie. A to, co jest w Polsce, jest tylko tego namiastką, garażową odmianą – interesy i przedsięwzięcia kilku kolegów i znajomych, którzy poznali się na giełdzie, w pubie lub

w salonie gier telewizyjnych. Cała tak zwana branża zmieściłaby się w jednym autobusie, którym można pojechać z kolegami na „grzyby" do lasu.

**Mocno powiedziane... Przyznasz jednak, że jest różnica między rokiem 1993 a 2002. Coś się jednak zmieniło.**

Nic się nie zmieniło i nie zmieni – dopóki będzie trwał nieustanny „recycling" starych postaci i tak zwanych fachowców kładących kolejne przedsięwzięcia. Za mało jest rozumu i zdroworozsądkowego myślenia, za dużo zaś oszołomstwa i farbowanych zbawców rynku. Całe szczęście, że są chlubne wyjątki. To im właśnie chciałbym szczerze podziękować, że jeszcze nie zwariowałem, pracując w tej tak zwanej branży.

**Trudno zgodzić się z tak jednoznaczną opinią. Mimo wszystko wiele krajowych przedsięwzięć zasługuje na uznanie i przemilczanie tego jest krzywdzące dla polskiej branży. Oczywiście, że wszystko to rozwija się o wiele wolniej, niż byśmy sobie tego życzyli, ale też sam o tym wspominałeś, że brakuje środków na duże inwestycje – czyli pieniędzy, pieniędzy i jeszcze raz pieniędzy.**

Pieniędzy i – będę się upierał – dobrego zarządzania, planowania oraz kontroli przez fachowców. Zachodnia branża (Eurostrefa, Japonia i USA) to nieustanny wzrost, poszerzanie rynku i zatrudnianie coraz lepszych specjalistów, także spoza środowiska graczy i fanatyków. I to nie jest wzrost jednocyfrowy; są to raczej liczby bliskie 40-50% w skali roku. Branża zachodnia wychodzi na szerokie wody – jest obecna w telewizji oraz w radiu, a internetowe przedsięwzięcia dotyczące gier komputerowych wyprzedzają Polskę o lata świetlne. By pokazać najważniejsza różnicę polskiego rynku, wystarczy wspomnieć, że Zachód to 70-80% sprzedaży konsol i softu do nich, w Polsce zaś jest to ok. 5%. Dlatego nasza branża przypomina coraz bardziej skansen.

**Na świecie skanseny są w cenie, może więc na tym zarobimy... A poważnie mówiąc, przedstawiasz polski rynek w bardzo czarnych barwach. I być może masz rację. Nie wierzę jednak, że jesteś także pesymistą, jeśli chodzi o przyszłość. Czy w takiej sytuacji widzisz jakieś rozwiązanie?**

Chcesz zapytać, jak w takich warunkach nasz rynek może stać się bardziej „poprawny"? Na pewno nie poprzez dewaluację i obniżki cen, które na dłuższą metę prowadzą do obniżenia jakości produktów. Są inne sposoby. I jest ich mnóstwo. Na przykład staniemy się bardziej normalnym rynkiem z chwilą, gdy powstaną wypożyczalnie gier komputerowych, a do tego popularniejsze staną się internetowe aukcje gier (a nie centra pirackiej „wymiany oprogramowania"). Ale do tego potrzeba większego zaangażowania firm dystrybucyjnych. Na razie takowego nie ma i widoków na taki rynek też.

**Wspomniałeś o piractwie...**

Niestety, piractwo w naszym kraju nadal ma się dobrze i rośnie z roku na rok coraz bardziej w siłę, napędzane sprzedażą na bazarach i stadionach. Co gorsza, nie ma na razie chętnych do podjęcia walki z tym procederem, tak jak nie ma chętnych do „edukacji legalnego oprogramowania". Tak, aby klient chciał kupić produkt, a jednocześnie nie czuł się okradany.

**Zaraz, zaraz, nie tak szybko. Naturalnie, że nie wszyscy gracze są na tyle dojrzali, aby rozumieć, jaką krzywdę wyrządzają autorom i wydawcom gier, a przede wszystkim sobie, ale to jeszcze nie znaczy, że można z tego robić jakąś średnią krajową. Poza tym, sami wydawcy i dystrybutorzy nie są chyba bez winy.**

Problem jednak w tym, że zwalczenie piractwa w naszym kraju zależy już nie tylko od podniesienia jakości obsługi klienta i zwiększenia asortymentu dostępnego na rynku, ale przede wszystkim od tego, jak długo w Polsce będzie kwitła „komuna mentalna". Jak długo pirat, złodziej, branżowy Nikodem Dyzma będzie uosobieniem zaradnego Robin Hooda, tak długo będziemy żyć w oparach absurdu. Do prawdziwego rynku musi przede wszystkim dojrzeć mentalność przeciętnego Polaka!

**Zgodzisz się jednak, że mimo wszystko, po wielu akcjach propagandowych, w tym także naszych, świadomość znacznie wzrosła i dziś już sytuacja jest zupełnie inna. „Klienci" piratów teraz przynajmniej wiedzą, że kradną, co jest przecież znaczącą różnicą w stosunku do okresu, kiedy trzeba było to wszystkim w ogóle tłumaczyć! Poza tym spora grupa graczy kupuje tylko i wyłącznie oryginały, a do tego sama, już bez zewnętrznych bodźców, propaguje takie zachowanie. To ogromny krok naprzód. Choć przed nami jeszcze wiele do zrobienia.**

Oj, wiele, wiele. Szczerze popieram wszystkich, którzy dążą do takiej normalizacji – zaś ich barwy klubowe nie są już dla mnie istotne...

**Uff... Odetchnijmy trochę po tych ciężkich tematach. Jak zapatrujesz się na zmiany, które nastąpiły w ciągu ostatnich lat w samych grach? Krótko mówiąc – gry wczoraj i dzisiaj?**

Moim skromnym (prywatnym) zdaniem kilka czy kilkanaście lat temu gry komputerowe podlegały nieustannej ewolucji, ciągle wprowadzano ulepszenia, eksperymentowano, wykorzystywano nowe możliwości sprzętu. Ale co ciekawsze, tamte produkcje nie stawiały wcale na oprawę gry, ale na treść. Współczesne gry natomiast w zamierzeniu muszą być efektowne i... krótkie, by mogły być zastępowane przez następne produkcje. No cóż, ja zdecydowanie wolę jedną grę, w którą będę grał kilka tygodni, niż kilka gier na jeden wieczór.

**Rozumiem, że nie tylko prywatnie, ale i zawodowo wcielasz ten pogląd w życie.**

Zgadza się. Polityką naszej firmy jest wydawanie unikalnych w skali światowej edycji najwyższej jakości gier w przystępnych cenach. Brzmi to trochę jak hasło na jakimś sztandarze, ale mówi dokładnie to, co jest naszym celem. Przez unikalność rozumiemy umieszczenie atrakcyjnego dodatku w pudełku gry zgodnie z dewizą „zawsze coś eXtra". Co ważne, także zamierzamy utrzymać i poprawić jakość opakowań, które nieskromnie powiem są najlepszymi jakościowo na rynku. Przez gry najwyższej jakości rozumiemy renomowane wyroby potentatów branżowych: „Take 2", „Sierra" i „Ubi Soft", a przez rozsądną cenę – kwotę na poziomie 99-129 złotych. Naszym celem jest także ciągłe ulepszanie poziomu lokalizacji naszych produktów.

**Co w takim razie „Play It" szykuje nam na rok 2002?**

Tytuły, które chciałbym polecić szczególnej uwadze graczy, to „Mafia", „GTA 3", „Hidden & Dangerous 2", „Counterstrike: Condition Zero", „The Thing", „Lord Of The Realms 3", „Duke Nukem Forever" (z zastrzeżeniem: „when is done").

**A z którym z powyższych tytułów wiążecie największe nadzieje?**

Bezwarunkowo z „GTA 3". Naszym celem jest przekroczenie 30 tysięcy sprzedanych kopii do końca roku 2002. Sprzedaż wersji na PS2 nastraja nas bardzo optymistycznie.

**Dziękuję za rozmowę.**

Dziękuję.

***rozmawiał: Piotr Pieńkowski***

## PLAY IT W SKRÓCIE

**Rok powstania – 1999**
**Stan zatrudnienia – ponad 20 osób**
**Przedstawiciel – m.in. Take 2, Sierra i Ubi Soft**
**Ilość premier w 2001 – 51 tytułów (PC, PSX i PS2)**
**Najlepsze tytuły w 2001 – „Max Payne", „Arcanum" i „Empire Earth"**
**Prestiżowe nagrody:**

- **nagroda magazynu Chip dla najlepszej gry roku 2001 („Max Payne")**
- **nagroda magazynu ŚGK (Światowid) dla najlepszego dystrybutora roku 2001**
- **nagrody serwisu Wirtualne Imperium Gier – za dystrybuowane gry we wszystkich 4 kategoriach**

PRZED PREMIERĄ

# SOLDIER OF FORTUNE 2

## JESZCZE WIĘKSZY REALIZM

**DATA WYDANIA**
**2002**

**http://sof2.ravensoft.com**

Gra firmy **Raven Software** pod tytułem ***Soldier of Fortune*** wywołała dwa lata temu mnóstwo kontrowersji i rychło znalazła swe miejsce w panteonie najkrwawszych gier komputerowych w historii. Niektórych graczy epatowanie przemocą i fruwającymi na wszystkie strony członkami ludzkimi oburzało, innych zniesmaczyło, pozostali zachwycali się efektami wizualnymi wystrzałów. Dwa lata później twórcy wracają do tematu i choć przemocy nadal będzie obfitość, to jednak ***SoF*** wyraźnie zmierza ku realizmowi znanemu z takich tytułów, jak ***Rainbow Six*** czy ***Tom Clancy's Ghost Recon***.

### Stonowana rzeźnia

Fanatyków rąbania i szlachtowania na plasterki niech ta tendencja nie przeraża. Pójście ku wierniejszemu odtworzeniu realiów pola walki wcale nie oznacza, że nie będzie już można odstrzeliwać bandziorom ich przesiąkniętych złem kończyn i innych, za przeproszeniem, członków. Wręcz przeciwnie, system obrażeń GHOUL znany z oryginału, uległ przeobrażeniu tak, że w tej chwili będziesz w stanie oddzielić od reszty postaci trzydzieści sześć różnych partii ciała. Tak, kochani sadyści i domorośli rzeźnicy, zanotowano w tym względzie pokaźny, niemalże czterdziestoprocentowy wzrost! Zmiana w podejściu polega jednakże na tym, że tylko i wyłącznie broń ciężkiego kalibru oraz materiały wybuchowe są w stanie tak drastycznie zdeformować organizm oponenta. Jak widać, jest to w rzeczy samej ukłon w stronę realizmu – w końcu ciężko odrąbać komuś nogę przy pomocy dziewięciomilimetrowej kuli wystrzelonej z broni ręcznej.

Zmiany dotyczą także pozostałych, najważniejszych elementów graficznych. I tak, silnik napędzający grę, podobnie jak pierwsza część, wzoruje się na ***Quake'u*** z tym, że przy tworzeniu **Soldier of Fortune 2: Double Helix** nie posłużono się już silniczkiem z drugiej części ***Quake'a***, tylko z ***Quake 3 Team Arena***. Zaimplementowanie tego właśnie „motoru napędowego" pozwoliło na zbudowanie rozległych poziomów graficznych, tym bardziej, że silnik ten odpowiednio podrasowano dzięki systemowi ROAM. Ujrzysz dzięki niemu nie tylko pięknie oddane lokacje (tropikalna dżungla w Kolumbii czy bogate w detale ulice Pragi), ale i mnogość efektów pogodowych, od mgły po deszcz oraz śnieg. Prawdziwą rewolucję przygotowano w kwestii ilości detali użytych do modelowania postaci – osiągnięto tu imponującą liczbę 3000 wielokątów, a więc dziesięć razy więcej niż w pierwszym ***SoF***, co pozwala na wierne oddanie ruchów ciała oraz mimiki napotkanych postaci.

Także i przy tworzeniu typów broni producenci nie poszli na łatwiznę (połowa ilości wielokątów w porównaniu z postaciami), a po-

# DOUBLE HELIX

baRTeS

nadto również i tu postawili na większy realizm. Po pierwsze, w niebyt odeszły co bardziej fikuśne modele broni, a pozostawiono jedynie prawdziwe odwzorowania karabinów i pistoletów, jakie na danej szerokości geograficznej spodziewałbyś się znaleźć. Stąd marines używają szturmowych M4, a terroryści z Południowej Ameryki AK-74. Po drugie, sam John Mullins zmuszony został do ograniczenia swego prywatnego arsenału – w zależności od poziomu trudności, otrzymasz limitowaną liczbę broni krótkiej, długiej, trochę granatów oraz jeden z przyrządów optycznych (noktowizor, lornetka lub gogle termowizyjne) i będziesz sobie musiał jakoś radzić. Jedyne uzupełnienie zapasów uzyskasz przez ograbienie ze sprzętu bojowego poległych wojowników wroga. Wreszcie, w trakcie samej batalii istnieje opcja: „weapon inaccuracy", na skutek której strzelanie długimi seriami, szczególnie w biegu, staje się wyjątkowo nieskuteczne.

## Wojna z terrorem

**Soldier of Fortune 2: Double Helix** podejmuje bardzo aktualną tematykę: zadaniem Johna Mullinsa będzie powstrzymanie terrorystów planujących zainfekowanie całego globu wyjątkowo niebezpiecznym wirusem. Wypełnienie tego arcyważnego zadania zajmie Ci większość z dziesięciu misji (podzielonych na 70 etapów) włączonych do kampanii dla pojedynczego gracza. Większość nie oznacza wszystkie: otóż pierwsza misja to retrospekcja, w której Mullins znajduje się w okupowanej przez KGB Pradze. Na minus **SoF2** zapisuje się liniowość kampanii, na szczęście historia jest przynajmniej w miarę wartko i ciekawie opowiedziana, a lokacje i zadania różnorodne. „Wichry wojny" rzucą Cię nie tylko w głąb tropikalnej, kolumbijskiej dżungli, ale i na Kamczatkę, do Hong-Kongu oraz Jordanii. W Twojej misji pomocą służyć Ci będą Sam Gladstone, były agent CIA oraz Madeline Taylor, specjalistka od broni biologicznej.

Z ciekawych elementów rozgrywki można by jeszcze wymienić możliwość czołgania się (kucanie też jest oczywiście obecne), podczas którego jesteś praktycznie nie do wykrycia dla przeciwników – „miernik dźwięku" to nader wyraźnie pokazuje – ale nie masz możliwości oddania strzału. A propos strzałów – uważaj, w którym momencie decydujesz się na przeładowanie broni, gdyż Twój bohater czyni to odrobinę przydługo i w krytycznym momencie może Cię to drogo kosztować. Co istotne, karabiny da się przełączyć z ognia pojedynczego na krótkie serie, czy też ogień ciągły – bywają miejsca, gdzie trzeba będzie postawić na precyzję (pojedyncze strzały), a innym razem z opresji uratuje Cię tylko postawienie ściany ognia; o przeładowanie będziesz się martwić później.

## Własny twór

Przed rozpoczęciem kampanii mniej wprawni wirtualni najemnicy mogą się udać na krótkie przeszkolenie w dołączonym tutorialu. Natomiast inne tryby zabawy oferują odskocznię od sztywno wyznaczonych ram kampanii. Mam tu na myśli głównie „losowy generator misji", przypominający odrobinę opcję „potyczki". Przed Tobą stoi wybór typu misji: infiltracja, zabójstwo, wysadzenie w powietrze, ucieczka. Tu od razu można dygresja – pod względem charakterystyki i wyglądu, mapy te niewiele się od siebie różnią, mimo iż definiujesz zarówno obecność warunków pogodowych, jak i ukształtowanie terenu (dżungla, śnieżna kraina, pustynia, wzgórza). Dodatkowo masz swobodę w wyborze ekwipunku, a i mapa znajdzie się na Twoim wyposażeniu – generator misji to jedyny tryb, gdzie taką mapę otrzymujesz. Natomiast zarówno tu, jak i w całej grze na uwagę zasługuje niezłe AI przeciwników – reagują oni bardzo uważnie zarówno na ruch, jak i na dźwięk. Dziwne tylko, że zawsze znajdziesz ich w tym samym miejscu mapy. Moim zdaniem cecha ta to istna plaga singleplayer'ów w grach FPP – restartując misję doskonale wiesz nie tylko gdzie, ale nawet ilu przeciwników znajdziesz w danym miejscu. Komu to nie odpowiada, zawsze pocieszenia szukać może w deathmatchu (pojedynczy i drużynowy), w którym może wziąć udział do 32 zawodników, aczkolwiek mając na względzie połączenia internetowe, twórcy nie zalecają przekroczenia liczby szesnastu żołnierzy w jednym pojedynku.

Trudno na razie zawyrokować, czy **Soldier of Fortune 2 Double Helix** stanie się wielkim hitem na miarę oryginału, czy też zostanie odebrany jako kolejny, w miarę dobry, aczkolwiek nie rewelacyjny, shooter FPP. Co tu dużo kryć, ostatnimi czasy konkurencja poprzeczkę zawiesiła bardzo wysoko. Jedno jest raczej przesądzone – gra ta powinna uniknąć fali krytyki, jaka spotkała jej poprzedniczkę, gdyż dzięki wspomnianym wyżej zmianom ku realizmowi trudno jej zarzucić propagowanie bezmyślnej przemocy. ❐

***...Zmiana w podejściu polega jednakże na tym, że tylko i wyłącznie broń ciężkiego kalibru oraz materiały wybuchowe są w stanie tak drastycznie zdeformować organizm oponenta.....***

DATA WYDANIA
**KWIECIEŃ 2002**

http://www.irrationalgames/ff

# FREEDOM FORCE

## ROLPLEJOWA DRAKA W KOMIKSOWEJ DZIELNICY

baRTeS

Co ja bym dał, żeby móc jako kapitan Żbik tropić imperialistycznych spiskowców lub w roli Hansa Klossa wodzić za nos niemieckiego okupanta. Niestety, gry komputerowe nie pozwoliły jak do tej pory ziścić moich marzeń, za to dzięki twórcom **Freedom Force** było mi dane poczuć, co to znaczy być bohaterem żywcem wyjętym z amerykańskich komiksów z lat sześćdziesiątych. Prawda jest taka, że los ten, choć z pozoru bajecznie kolorowy, do najlżejszych nie należy.

**Freedom Force** to oryginalna hybryda gatunkowa, łącząca w sobie cechy gry role-playing, strategii turowej oraz erteesa. Z pierwszego z wymienionych gatunków zaczerpnięto ideę tworzenia i rozbudowy postaci oraz łączenia bohaterów w drużyny. Twoja postać, wybrana spośród kilkunastu komiksowych bohaterów lub samodzielnie stworzona od podstaw,

***...świat gry jest bardzo interaktywny, można wieloma rzeczami posłużyć się w trakcie walki i mnóstwo obiektów unicestwić...***

otrzymuje punkty cech charakteru oraz specjalnych umiejętności – oznacza to, że nie tylko określasz jej siłę, zręczność czy wytrzymałość, ale ponadto wybierasz dlań zdolności militarne, podzielone na klasę defensywną i ofensywną oraz indywidualne atrybuty, jak na przykład wielce użyteczna zdolność latania. Dodatkowo, z rolplejem grę tę łączy nabywanie punktów doświadczenia – tutaj nazwane one są punktami „prestiżu" – dzięki którym animowany bohater coraz głębiej wtajemnicza się w arkana sztuki wojennej. Ponadto działania prowadzić będziesz w grupach, gdzie współpracować może do czterech herosów naraz. Świat roztaczający swą urodę przed Twoimi oczami widziany jest w rzucie izometrycznym z możliwością obrotu kamery i jej przybliżenia, a więc jest to cecha, której inspiracji doszukać się można zarówno w erteesach, jak i niektórych rolplejach. Ze strategii czasu rzeczywistego zapożyczono też zaznaczanie pojedynczych jednostek oraz całych grup, jak i sposób ich szybkiego przywoływania – w ruch idzie mysz wspomagana przez skróty klawiaturowe.

### Otwórz okienko

Gdy dochodzi do starć zbrojnych do głosu dochodzi element z pogranicza turówki i gry RPG. Chodzi tu o zaimplementowanie „strategicznej" pauzy (funkcja znana z ***Baldur's Gate***), w trakcie której gracz ma dużo czasu na spokojne przemyślenie taktyki i wydanie rozkazów swoim podopiecznym. Funkcja ta jest w takim samym stopniu przydatna, co i prosta w obsłudze: poprzez wciśnięcie i przytrzymanie prawego przycisku myszy, przesuwasz kursorem po ekranie i wtedy każdy godny uwagi napotkany obiekt odsłania swoje prywatne okienko dialogowe. W okienku

## NARODZINY MINUTEMANA

Drogie dzieci, otwieramy książeczkę i za chwilę dowiemy się, jak powołano do życia największego bohatera Patriot City.

Poznajcie Jacka Stilesa, staruszka o ciemnej przeszłości i lekkim niedowładzie kończyn. Karmi gołębie.

Pan Jacek swego czasu pracował przy projekcie Manhattan. Produkował bombki, co wyglądały jak grzybki.

Jacek nie lubił swego współpracownika o nazwisku O'Connor. Pan ten był zdrajcą i sprzedał ojczyznę wstrętnym komuchom.

owym pojawiają się wszelkie informacje na temat rodzajów interakcji, na jakie dany obiekt Ci pozwala. W zależności od tego, czy natrafiłeś na teren, budowlę, przedmiot, czy też żywą osobę, będziesz mógł się do celu zbliżyć, rozłupać go, zniszczyć, rzucić nim, zabić i tak dalej. Wśród potencjalnych zachowań wyświetlone zostaną Twoje specjalne zdolności, z których w danej chwili masz prawo skorzystać.

Wyświetlanie tego okienka to teoretycznie użyteczna opcja, natomiast w praktyce nastręczała mi ona sporych trudności, które złożyłem na karb tego, iż testowałem wersję beta, a nie ostateczny produkt. Największe źródło frustracji to konieczność dokładnego (w chirurgicznym znaczeniu tego słowa) namierzania celu, zanim menu raczyło się wreszcie pojawić. Krążenie kursorem wokół postaci napotkanego zbira tylko potęgowało moje zniecierpliwienie w oczekiwaniu na pojedynek z nim, tym bardziej, że co i rusz zdarzało mi się na skutek nieznacznego ruchu myszą gubić raz już wywołane menu. Powyższe problemy zapewne znikną przy dopracowaniu kodu gry, natomiast raczej nie przypuszczam, by zlikwidowano opcję „kill", a jest ona zaiste tyleż intrygująca, co absurdalna. „Zabijanie" to jedna z form interakcji z obywatelami miasta, czy to neutralnie, czy też wrogo do Ciebie nastawionymi. Można więc zrezygnować z atakowania łotrzyków swoimi specjalnymi umiejętnościami i po prostu wcisnąć „kill", po czym oponent potraktowany w ten sposób pada na ziemię niczym rażony gromem i już się z niej nie podnosi. Po cóż więc silić się na efektowne ciosy, tracić cenną energię i narażać na odwet, skoro jednym kliknięciem na dobre rozprawiasz się z delikwentem? Jedyne rozsądne wytłumaczenie, jakie znalazłem to, że wtedy nie zdobywa się punktów doświadczenia, co nie zmienia jednak faktu, iż jest to opcja bardzo dziwaczna.

## Jak w komiksie

Akcja **Freedom Force** rozgrywa się w wyimaginowanym mieście Patriot City, a fabuła, oparta na wszelkich możliwych stereotypach komiksowych z dawnych lat, pozwoli Ci bronić swego miasta przed spiskiem komunistycznym, złymi

bandytami i Bóg jeden wie, czym jeszcze. Innymi słowy, w praktyce realizować będziesz założenia amerykańskiego snu o wolności. Wystarczy powiedzieć, że Minute Man – jeden z głównych aktorów widowiska – posiada specjalny cios o nazwie: „Strike for Freedom". W trybie dla pojedynczego gracza przygotowano dla Ciebie dwadzieścia cztery misje, mapy nie są zbyt duże (za to pełne życia), co być może tłumaczy brak kompasu, czy też mapy. Z drugiej strony, w finalnej wersji gry autorzy mogliby ułatwić nam orientację w terenie poprzez dołączenie mapy w jakiejkolwiek formie. Rozgrywka toczona jest na zasadzie: zabij złych chłopców i uratuj śliczne, niewinne niewiasty.

Świat gry jest bardzo interaktywny, można wieloma rzeczami posłużyć się w trakcie walki i mnóstwo obiektów unicestwić. Czasem nawet jedno i drugie równocześnie: jeśli przyjdzie Ci ochota skorzystać w walce z grupą przestępców z samochodu i cisnąć nim w ich kierunku, to musisz się liczyć z tym, że być może trafisz nie tylko w oprychów, ale i w niewinnych przechodniów lub pobliski budynek, powodując jego zawalenie. Dlatego też najbezpieczniej używać po prostu swoich specjalnych zdolności, choć pamiętaj, że nie możesz nimi nonszalancko szafować – każde użycie powoduje spadek energii, którą potem z mozołem trzeba będzie odzyskiwać. W trakcie walki sympatyczne wrażenie robią „chmurki" znane z komiksów – w nich postaci wyrażają swe myśli i uczucia, także dzięki nim (onomatopeja) potyczki stają się bardziej efektowne i zbliżone do konwencji komiksu.

Na zakończenie jeszcze parę słów o trybie wieloosobowym. W rozgrywce tej gra przechodzi już w pełni na moduł erteesowy, co nie powinno dziwić – zastoje w grze spowodowane pauzami byłyby nie do zniesienia. Znajdziesz tutaj na przykład opcję „capture the hostage", czy też „deathmatch", w którym to do walki przystąpią jedynie postaci posiadające super-moce. Freedom Force, produkcji **Irrational Games**, to naprawdę oryginalna gra, która przy wyeliminowaniu drobnych usterek powinna zaskarbić sobie sympatię graczy, i to nie tylko tych zafascynowanych światem komiksów. ❐

Nasz bohater wyśledził, że znienawidzony były współpracownik znów coś knuje. Nagle potknął się i wyłożył na ziemię jak długi.

Tym razem to O'Connor postanowił wyrównać rachunki i poczęstował Stilesa dziewięciomilimetrową kulką ołowiu.

Ostatkiem sił, pan Jacek dotarł do życiodajnego pomnika i przywrócił swemu ciału wszelką witalność oraz młodzieńczy wigor.

Tak narodził się kapitalistyczny przodownik pracy i patriotyzmu; nieustraszony i zuchwały obrońca uciśnionych – Minute Man.

# DUNGEON SIEGE

## POŻEGNANIE Z DIABLO

Elektryczny

**DATA WYDANIA**
**Kwiecień 2002**

**http://www.dungeonsiege.com**

Czasem tak już bywa, że o grze przez cały jej cykl produkcyjny jest stosunkowo cicho, wrzawa zaś wybucha dopiero tuż przed jej premierą. Tak właśnie stało się w przypadku **Dungeon Siege** będącego mieszanką akcji i rolpleja, który już niebawem ukaże się na całym świecie pod banderą **Microsoftu**. Pierwsze wieści dotyczące tego projektu wskazywały na to, że gracze otrzymają po prostu kolejnego klona *Diablo*, w którym możliwe będzie dołączanie do głównego protagonisty dodatkowych bohaterów. Wersja beta, w którą miałem przyjemność pograć w tym miesiącu, zmieniła jednak nieco mój pogląd na tę sprawę.

### Z cepem na ratunek światu

Scenariusz **Dungeon Siege** korzysta ze zużytego już pomysłu, polegającego na przedstawieniu perypetii bohatera przechodzącego metamorfozę „od zera do bohatera". Zabawę rozpoczynasz jako prosty wieśniak, prowadzący poczciwy żywot w zapomnianej przez świat wiosce. Idylla ta przerwana zostaje w momencie, gdy na Twe ziemie wkraczają żądni krwi Krugowie (stwory orkopodobne), paląc i niszcząc wszystko co tylko nawinie im się pod łapska. Do Twego obejścia przybiega poważnie zraniony przyjaciel, który ostatnim tchem prosi Cię o to byś wyruszył do miasteczka Stonebridge, skontaktował się tam z pewnym człowiekiem i pomógł ludziom króla zapobiec inwazji. Wydawać by się mogło, że zadaniu temu nie jest w stanie sprostać zwykły wieśniak, uzbrojony w scyzoryk do krojenia chleba, bardzo szybko jednak okazuje się, że po pozorach sądzić nie należy.

### Trening czyni mistrza

Przed rozpoczęciem zabawy musisz zająć się stworzeniem postaci, a raczej ustaleniem tego jak będzie ona wyglądać. Możesz zatem dobrać jedną z wielu twarzy, fryzur, koszul i spodni dla swego bohatera lub bohaterki. Potem pozostaje już tylko ruszyć w drogę. Nie bez przyczyny nie wspomniałem o możliwości wybrania profesji dla Twego podopiecznego, taka po prostu w **Dungeon Siege** nie istnieje. Zamiast tego autorzy gry wpadli na zupełnie inny, moim zdaniem znakomity, pomysł. Twoja postać ma trzy podstawowe cechy (siła, zręczność, inteligencja) oraz cztery umiejętności (walka wręcz, strzelectwo, combat magic, nature magic). To w jakim kierunku rozwinie się bohater, zależne jest od tego, z których cech i zdolności będziesz korzystał. Na starcie każdy współczynnik ma poziom 10, zaś umiejętności opanowane masz w stopniu zerowym. Jeśli będziesz podczas wędrówek dużo strzelał z łuku, nagle stwierdzisz, że Twój pupil wskoczył na pierwszy poziom w strzelectwie, zaś dzięki praktyce, zwiększył się o jeden również jego współczynnik zręczności – droga, jaka pozostała postaci do awansu jest cały czas przedstawiana w postaci zapełniających się słupków. Proste i genialne zarazem, bowiem to Ty, w zależności od preferencji i oceny sytuacji decydujesz o tym, czy bohater kierowany przez Ciebie będzie świetnym łucznikiem, czy też może potężnym magiem. Ów sposób na rozwijanie postaci zazębia się dodatkowo z innym aspektem **Dun-**

**geon Siege**. Podczas wędrówki znajdziesz bowiem masę przedmiotów, których mogą używać jedynie postaci z określoną siłą, o odpowiednim poziomie jednej ze sfer magii, czy wystarczająco wysokiej umiejętności walki wręcz. Z tychże powodów gracz stale staje przed decyzją, czy swego bohatera hodować jako znakomitego specjalistę w jednej dziedzinie, czy może wszechstronnego, ale nieco słabszego poszukiwacza przygód. Sprawa ta traci nieco na znaczeniu w chwili, gdy do Twej drużyny dołączą kolejne postacie (ekipa może składać się maksymalnie z ośmiu osób), można wówczas bowiem założyć, że każdej z nich przypiszesz inną specjalizację.

## Zręcznościówka czy RPG?

Na początku niniejszego tekstu napomknąłem, że **Dungeon Siege** to przedstawiciel gatunku action RPG, z czego można by wywnioskować, iż całość jest kolejnym klonem ***Diablo***. Do pewnego stopnia jest to prawda, bowiem **DS** to gra odznaczająca się niezmiernie wartką akcją, rozmowy z bohaterami niezależnymi są tu ograniczone do niezbędnego minimum, zaś questy sprowadzają się przeważnie do udania się w miejsce X, wytłuczenia hordy potworów i zdobycia przedmiotu Y. Niemniej jednak występuje tu też motyw drużyny, którą zarządzasz bardziej w stylu ***Icewind Dale***, czy ***Baldur's Gate***, w dodatku zaś w trakcie walki możesz zawsze wykonać pauzę, by na spokojnie wydać rozkazy swym podkomendnym. W rezultacie otrzymujemy zaskakująco udaną mieszankę zręcznościowego rolpleja z bardziej klasycznym cRPG, wszystko to zaś okraszone wspaniałą fabułą, rozwijającą się za pośrednictwem licznych, zapierających dech w piersiach przerywników filmowych.

Sama rozgrywka należy do wyjątkowo emocjonujących. Bohater mknie przed siebie po urzekająco pięknych lokacjach, badając przeróżne regiony świata gry. Przez cały czas masz możliwość wykonywania zbliżeń lub oddaleń kamery, co znacznie podnosi atrakcyjność wizualną **DS**, dodatkowo zaś wspaniałe, często zmieniające się melodie co rusz wyzwalają kolejne dawki adrenaliny do krwiobiegu. W **Dungeon Siege** nie ma ani jednej chwili, w której tempo zabawy zwalniałoby. O nudzie nie ma tu po prostu mowy.

***...Jeżeli wszystkie obietnice zostaną spełnione, już wkrótce zobaczymy produkt, któremu Diablo 2 nie będzie dorastać do pięt...***

## Matrix fantasy

Słowa uznania należą się z pewnością grafikom, którzy w przypadku **Dungeon Siege** odwalili kawał dobrej roboty. Każdy w redakcji kto tylko miał okazję popatrzeć na monitor podczas gry, przyznawał, że takich bajerów jeszcze w tego typu grze nie widział. Wszystko, poczynając od szczegółowo narysowanych lokacji, bohaterów zmieniających wygląd za każdym razem, gdy założą nowy sprzęt, poprzez niesamowite efekty świetlne, na rewelacyjnej animacji potworów i bohaterów kończąc, stoi na najwyższym poziomie. Dodatkowym bonusem jaki można wykonać dla klimatu w **Dungeon Siege**, jest możliwość zatrzymania gry w trakcie akcji i wykonania szybkiego zbliżenia przy jednoczesnym obrocie kamerą, po czym natychmiastowego zwolnienia pauzy. Osobiście wykonałem ten manewr jako pokazówkę dla chłopaków w redakcji, w chwili, gdy mój bohater ostrzeliwał z łuku ogromnego potwora. Stwór zaliczył już kilka trafień i sunął w moją stronę naszpikowany strzałami. Gdy moja postać napięła łuk po raz ostatni, zatrzymałem grę, zrobiłem na zbliżeniu lot kamerą dookoła całej sceny, po czym puściłem świat w ruch. Pocisk pomknął w kierunku wroga, potwór padł do tyłu odrzucony siłą strzału, a chłopaki stojący za moimi plecami zgodnie mruknęli: „zupełnie jak w Matrixie".

## Ostatnie chwile Diablo

Wersja beta nie pozwalała mi jeszcze przetestować opcji multiplayer, które w **Dungeon Siege** mają być dość rozbudowane. Poza możliwością rozegrania trybu single przez ośmiu graczy, gra ma zawierać także osobną kampanię Utraean Peninsula tylko dla multiplayera, jak również kilka trybów deathmatchowych. Jeżeli wszystkie obietnice zostaną spełnione, już wkrótce zobaczymy produkt, któremu ***Diablo 2*** nie będzie dorastać do pięt. Prace nad **Dungeon Siege** mają się już ku końcowi, choć parę drobiazgów do wyczyszczenia dla programistów jeszcze zostało (wersja beta bywała chwilami niestabilna), jestem jednak pewien, że do momentu premiery wszystkie problemy zostaną rozwiązane, a **Dungeon Siege** ma spore szanse na to, by jego recenzja w naszym piśmie była opatrzona znaczkiem „ŚGK poleca" ❐

# SEA DOGS

## DŁUGO OCZEKIWANY POWRÓT PIRATÓW

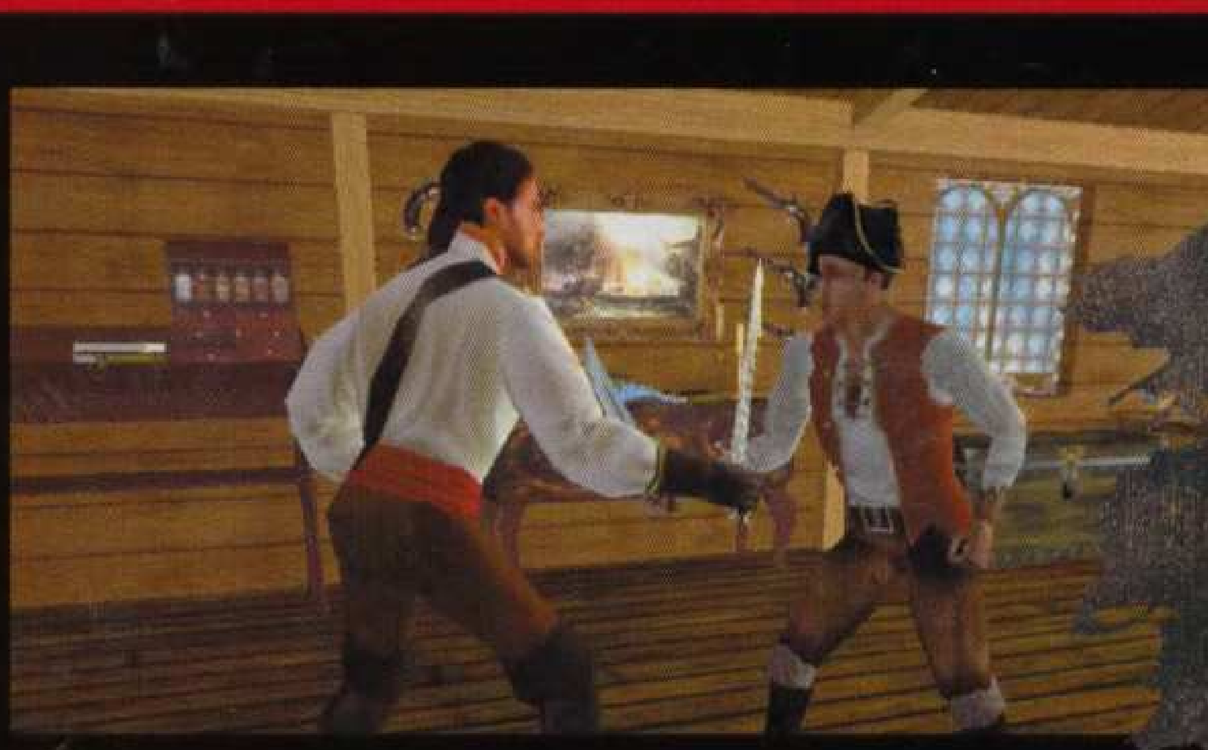
Maciej Jasiński

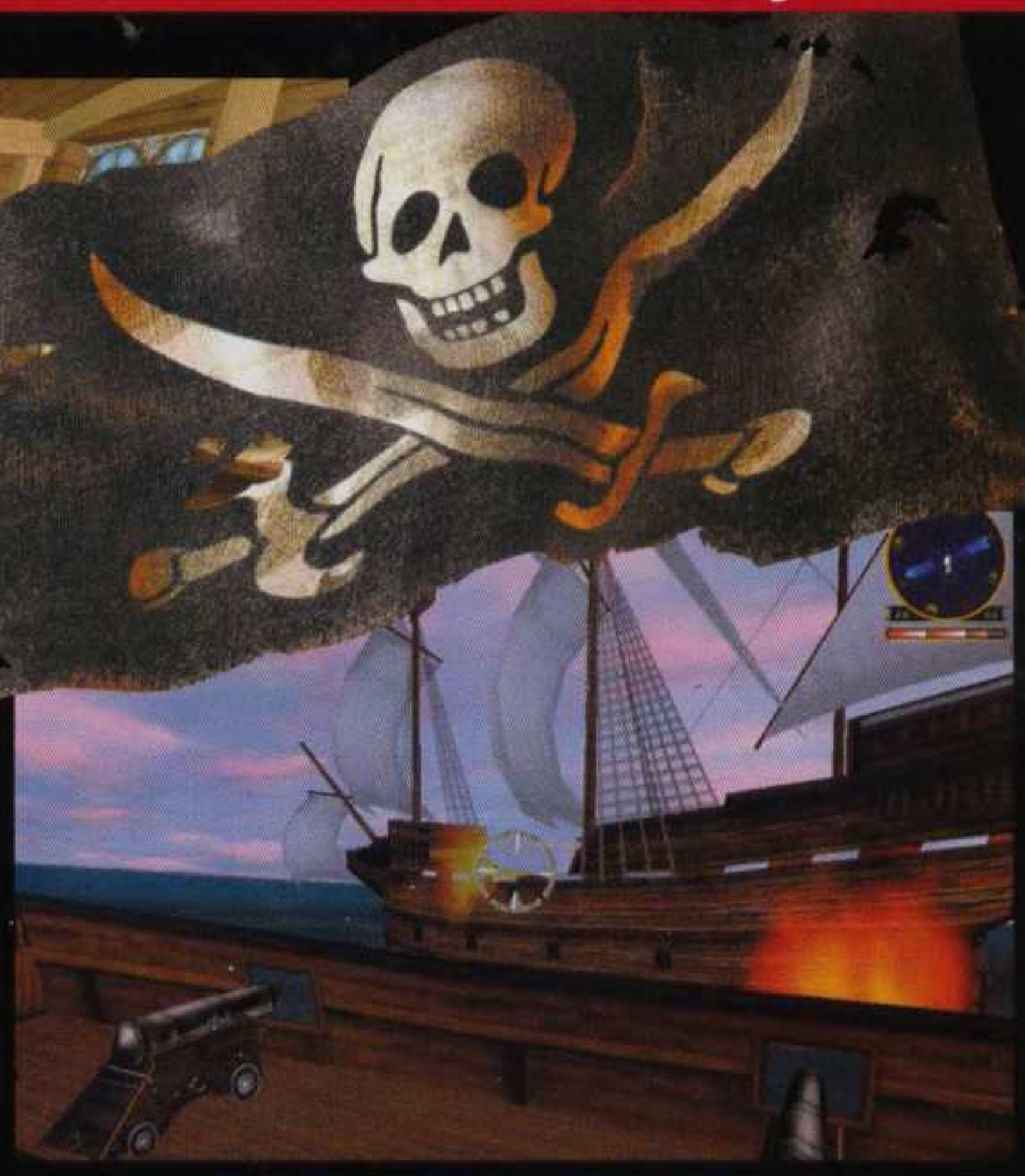
***Pirates!*** to jedna z tych gier, które przywołują miłe wspomnienia z czasów młodości. Na początku lat 90. ubiegłego wieku był to prawdziwy hit, który gościł na większości dostępnych wówczas w Polsce komputerów. Całymi dniami przemierzało się w grze Morze Karaibskie w poszukiwaniu innych okrętów, odwiedzało okoliczne wyspy, a przede wszystkim dokonywało abordażu. Jednak od czasu ***Pirates!*** nie powstała już żadna inna produkcja, która zachowałaby tamten niepowtarzalny klimat. Tak będzie z pewnością tylko do dnia premiery **Sea Dogs** gry autorstwa firmy **Bethesda Softworks**, którą można określić najprościej jako ulepszonych Pirates! ze wspaniałą trójwymiarową grafiką.

**W Sea Dogs** wcielasz się w postać kapitana Nicolasa Sharpa. Poznajesz go w momencie, gdy wyrusza w swój pierwszy rejs w roli dowódcy statku handlowego. Na przystani żegna go matka wręczając medalion należący do ojca Nicolasa, który wiele lat temu zginął na morzu. Wyprawa naszego bohatera również nie należy do udanych, ponieważ statek napotyka okręt hiszpański i dochodzi do walki. W jej wyniku Nicolas trafia do więzienia, gdzie jednak poznaje kilku odważnych i gotowych na wszystko ludzi morza. Z ich pomocą, niczym legendarny kapitan Blood, przedostaje się do portu i ucieka na niewielkim statku. Po długim rejsie trafia do angielskiego portu Highrock – miejsca, w którym rozpocznie się jego kariera najlepszego kapitana Karaibów.

**Sea Dogs** zawiera w sobie elementy kilku gatunków gier. Mamy tutaj trochę ekonomii i handlu, rozwój bohatera niczym w RPG, nieco przygodówki, a nader wszystko wymagające sporej zręczności walki z innymi statkami oraz ich kapitanami. Nawiązanie do ***Pirates!*** jest od pierwszych chwil doskonale widoczne. Zachowano w **Sea Dogs** większość rozwiązań, które tak doskonale sprawdzały się w tamtej produkcji. Dość wspomnieć o pojedynkach podczas dokonywania abordażu, w trakcie których „siła" walczących postaci jest odzwierciedleniem liczebności załogi. Jeżeli kiedykolwiek miałeś możliwość gry w ***Pirates!***, to w **Sea Dogs** będziesz działał niemal instynktownie. Odwiedzanie kolejnych portów, odkrywanie wysp, zaglądanie do tawern w poszukiwaniu odważnej załogi czy wreszcie utrzymywanie kontaktów z trzema morskimi potęgami: Francją, Hiszpanią i Francją – wszystko to znajdziesz w produkcji **Bethesda Softworks**. Jest jednak jeszcze kilka elementów, które sprawiły, że niemal nie mogłem oderwać się od testowania wersji beta **Sea Dogs**.

Pierwszy z nich to rozwój postaci. Na początku posiadasz tylko cztery punkty, które możesz rozdysponować na atrybuty pomocne w żeglowaniu i walce. Jest to kierowanie statkiem, dokonywanie napraw, ładowanie dział, koordynacja działań załogi, celność ostrzału, handel, obrona czy dokonywanie abordażu. Doświadczenie zdobywasz na różne sposoby: może to być rozmowa z jakimś wilkiem morskim, który opowie To-





bie o żeglowaniu, wypełnianie zadań zlecanych przez napotkane w porcie postacie, a przede wszystkim walka na morzu. Jednak zanim wypłyniesz z portu musisz zadbać o załogę, którą rekrutujesz w tawernie, a także zatrudnić oficerów podnoszących znacznie skuteczność Twoich działań. Warto także przyjrzeć się posiadanemu okrętowi. W pierwszej fazie masz słabą jednostkę wyposażoną zaledwie w kilka dział, o niewielkiej ładowności, mogącą zabrać na pokład maksymalnie 40 marynarzy. Jednak po zdobyciu pewnej gotówki, masz możliwość zakupienia w porcie lepszego okrętu, który pozwoli na walkę z potężniejszymi przeciwnikami. Dostęp do innych klas jednostek pojawia się wraz z awansem Nicolasa na wyższy poziom.

Najwięcej radości dostarcza oczywiście żeglowanie i walka z innymi okrętami. Trójwymiarowy statek możesz oglądać z różnych stron dzięki łatwej zmianie ustawienia kamery. W ważnym momencie masz też możliwość znalezienia się na pokładzie, aby określić dokładnie cel ostrzału. Do ładowania dział używasz czterech różnych typów pocisków, różniących się zasięgiem i sposobem działania. Salwa ze zwykłych kul może uszkodzić żagle, lub zrobić kilka dziur w burtach, natomiast niewielkie pociski wystrzelone z bliska sieją spustoszenie wśród załogi i ułatwiają przyszły abordaż. Walki są zrobione z rozmachem i wielką precyzją. Zdarzało się, że z większymi okrętami ścierałem się ponad godzinę. Na morzu musisz wykorzystywać zwrotność okrętu, odpowiednio podpływać do wrogiego statku, tuż po tym jak oddał salwę i oddalać się, gdy jest gotów do kolejnego strzału. Sam też musisz zwracać baczną uwagę na tempo ładowania dział i starać się wykorzystywać wszystkie, które masz na pokładzie. Tak naprawdę sukces zależy tylko od Twej nieustępliwości i zdolności manewrowania okrętem. Przy odrobinie szczęścia już na samym początku będziesz mógł zatopić większe jednostki. Zebrane później z powierzchni morza towary z pewnością pomogą w zakupie lepszego okrętu. W przypadku udanego abordażu możesz zamienić okręty (przerzucić własną załogę na zdobytą przed chwilą jednostkę) oraz dokładnie opróżnić ładownię.

***...Nawiązanie do Pirates! jest od pierwszych chwil doskonale widoczne. Zachowano w Sea Dogs większość rozwiązań, które tak doskonale sprawdzały się w tamtej produkcji...***

Warto na koniec wspomnieć także o warunkach pogodowych, które mają istotny wpływ na walkę. Zazwyczaj morze będzie spokojne, jednak zdarza się, że napotkasz wrogą jednostkę w trakcie burzy, gdy fale zalewają pokład, a wiatr utrudnia sterowanie. Wielokrotnie podczas przemierzania wód Morza Karaibskiego zdarzało się, że trafiałem na sztorm lub trąbę powietrzną, co powodowało uszkodzenia statku i uszczuplało moją załogę.

W testowanej wersji pojawia się jeszcze kilka błędów. Przykładowo w jednym z portów dostaje się od kupca zlecenie przewiezienia zapasu lnu do innego punktu handlowego. Jednak tuż po rozmowie ten sam towar można sprzedać owemu kupcowi, od którego się go przed chwilą otrzymało. Poprawienia wymaga także poruszanie się głównego bohatera oraz opóźnienie działania klawiszy podczas pojedynków z innymi kapitanami.

**Sea Dogs** będzie chyba jedną z największych niespodzianek tego roku. Naprawdę rzadko zdarza się, aby poprawiona wersja starej gry zachowywała atmosferę i cechowała się tak dużą grywalnością. Szkoda tylko, że na pełną wersję **Sea Dogs** trzeba będzie poczekać do czerwca. ❑

**DATA WYDANIA**
**czerwiec 2002**

**http://www.3do.com/mightandmagic/ix/**

# MIGHT & MAGIC 9

## CIĄG DALSZY LEGENDARNEJ EPOPEI

***Vicor***

**Dobra gra komputerowa, podobnie jak dobra książka, tym się różni od najwspanialszej kochanki, że tej ostatniej ma się w końcu dosyć, a najlepszy nawet program pozostawia niedosyt i nadzieję na jakiś ciąg dalszy. Jeżeli autorzy złapią wiatr w żagle – oczywiście.**

**W przypadku *Might & Magic* do odliczania „ciągów dalszych" niedługo zabraknie palców u rąk, a jako baczny obserwator poczynań firmy 3DO muszę stwierdzić, że samo-**

**zaparcie twórców serii wprawia mnie w osłupienie. Zdarzają się im, co prawda, wzloty i upadki. Doskonale pamiętam rewelacyjną, jak na zamierzchłe czasy ubiegłego wieku, *Might & Magic 3*. Wspaniałą część szóstą osobiście umieściłbym na podium klasycznych, rycerskich rolplejów obok *Baldur's Gate* i *Icewind Dale*. Potem jednak zdołowały mnie nieco siódemka i ósemka. Może to rzecz gustu zresztą.**

**Jakby nie było z niepokojem śledziłem echa zza oceanu, donoszące, że łajba płynie dalej, a autorzy serii złapali w żagle nie byle wiatr, ale cały huragan. Po rozczarowaniu *Baldursem 2*, po niezbyt udanej ostatnio randce z *Wizardry 8* i beznadziei *Pool of Radiance*, gnębiły mnie raczej mieszane uczucia i podejrzewałem, że co lepsze talenty w państwie Wielkiego Manitou zostały zmobilizowane do krzewienia pokoju i demokracji w krajach Trzeciego Świata, a to, co zostało, robi co może, ale może – ile może.**

**Kiedy więc do redakcyjnego portu, przed oficjalną premierą, zawinęła szalupa Might & Magic 9, przysiadłem do komputera na równi z nadzieją, jak wstrzemięźliwością.**

**Jaka jest ta *Might & Magic*? Dziwna. Bardzo niepozorna na pierwszy rzut oka. Żadnych fajerwerków, dmuchanych smoków, cycatych atrap i wyszczerzonych trolli. Aż mi przyszło na myśl, że gra podchodzi do mnie, jak ja do niej – ze wstrzemięźliwością.**

**Rzecz cała zaczyna się więc bez pompy i przepychu. Tworzysz klasyczną dla serii czteroosobową drużynę. Mając doświadczenia z poprzednich historii skwapliwie każdego delikwenta zaopatrzyłem w umiejętność posługiwania się łukiem, co okazało się przezornością bynajmniej nie pochopną – czwórka moich wybrańców bez śpiewu cięciw raczej nie dałaby mi szansy rozpoznania sytuacji.**

**Co prawda, nie od razu trzeba przechodzić do rzeczy. Gra posiada rodzaj krótkiego samouczka, gdzie bohaterowie mogą zapoznać się z otoczeniem. Dobrze przejść ten trening, łącznie z zaliczeniem niewielkiego poligonu, na którym okazuje się, że w przyszłości trzeba będzie dokonywać niezłych akrobacji.**

**Prawdziwa historia zaczyna się po powrocie do sympatycznego instruktora, który naszym wybrańcom daje błogosławieństwo na dalszą drogę. Dopiero teraz wkraczamy w prawdziwą terra incognita.**

**Zdecydowanie poprawiona, w porównaniu z poprzednimi częściami, oprawa graficzna, nie jest znów tak wielkim osiągnięciem wobec dokonań współczesnej grafiki komputerowej. Miejscami drażni dysonans między pięknym niebem za dnia, a nocą bezsensownie upstrzoną gwiazdami. Wybrany do kreowania pejzażu, sprawdzony na przykład w *No One Lives Forever*, engine Lithtech pozostawia**

***...Rozwój postaci, diametralnie odmienny wobec poprzednich edycji, jest sensowny i ciekawy....***

**jednak zbocza gór beznadziejnie kanciaste a kamieniom bynajmniej nie przysparza prawdziwie kamiennej faktury.**

**W udostępnionej mi wersji gry zdarzały się też kiksy, raczej nie zamierzone przez programistów i grafików, kiedy to programowi miesza się przyporządkowywanie faktur do właściwych obiektów i odwrotnie. Efekt bywa wręcz komiczny, kiedy krzesło w knajpie jest drewnopodobnym, klęczącym duchem, albo zamiast zwykłej kartki przybitej do płotu dostrzegasz zawieszone na gwoździu pocieszne gestykulujące widmo o papierowej skórze. Wszystko to, jak rozumiem, błędy programu, które zostaną poprawione.**

**Jest tu grafika niezła, jest i kiepska. To fakt. Ale muszę przyznać, że jakoś po godzinie wędrówki i drobnych potyczek w świecie Might & Magic 9, wszystkie te drobiazgi odchodzą na dalszy plan. Właściwie przestaje się je zauważać. Dlaczego? Jak**

sięgam pamięcią mocną stroną poprzednich edycji ***Might & Magic*** była walka, zdobywanie punktów doświadczenia, kreowanie drużyny na niezwyciężonych herosów, dzięki ciekawemu systemowi rozwoju postaci. Questy w większości sprowadzały się do bezpretensjonalnego „idź i zabij", chociaż każda historia w całości zmierzała do logicznego i sensownego rozwiązania.

W nowym wydaniu rozwój postaci, diametralnie odmienny wobec poprzednich edycji, jest sensowny i ciekawy. Zupełnie rewelacyjnie prezentuje się system magji. Prosty, klarowny, pozbawiony niepotrzebnych udziwnień. Również cechy ma-gicznych przedmiotów zdecydowanie nabrały wiarygodności w porównaniu z losowością wcześniejszych części cyklu ***Might & Magic***. Bez porównania bardziej intrygujące i na innych zasadach oparte są questy. Wielu z nich trzeba się samemu doszukać w zasłyszanych knajpianych dialogach, wyciągnąć od przypadkowych rozmówców.

Z całą pewnością nie jest to gra dla ludzi pozbawionych wyobraźni. Są gry, jak ***Gothic***, w których piękno otaczającego nas świata jest podstawowym atrybutem dla budowania nastroju. Są gry, takie jak **Might & Magic 9**, które mogłyby prawie bez grafiki się obejść.

Ale w nas samych musi tkwić pewna umiejętność symbolicznego myślenia. Wielu dzisiejszych połykaczy komputerowych gier zapomina, że największa nawet sztuka jest pewną umownością wobec rzeczywistości. Gładkie fabuły, tak samo, jak wygładzone pikselki, mają się do życia jak pięść do nosa.

Trzeba też czasami umieć zaufać twórcom i dać się ponieść historii. W Might & Magic 9 od początku pomaga Ci w tym dyskretna, ale piękna muzyka. A kiedy przekraczasz bramę pierwszego wielkiego miasta i zaczynasz penetrować jego podziemia, okazuje się, że również grafika przestaje Cię traktować wstrzemięźliwie – pod niepozorną otoczką tkwi naprawdę bajecznie piękny świat.

**Might & Magic 9 ukaże się w polskiej wersji językowej, zaś dystrybutorem gry będzie firma CD Projekt.** ❐


**WKRÓTCE W SPRZEDAŻY!**

WARRIOR KINGS

MASZ JUŻ DOŚĆ DYPLOMACJI?

Poznaj Warrior Kings, niezwykłą grę strategiczną, dzięki której będziesz mógł sprawdzić swoje zdolności taktyczne. Rozwijaj swoje królestwo i stwórz olbrzymie armie złożone z przerażających bestii, okrutnych demonów i potężnych wojowników. Ustawiaj swoje wojska w wymyślne formacje bojowe i podziwiaj z jaką łatwością można kontrolować armię złożoną z setek jednostek! Szturmuj zamki przy użyciu najbardziej fantastycznych maszyn oblężniczych. Rozegraj największe bitwy w historii gier na PC. Udowodnij, że jesteś wielkim przywódcą i wytrawnym strategiem!

*Buduj ogromne fortece, gromadź bogactwo, pozyskuj sojuszników i ruszaj do boju!*

*Wystawiaj największe armie w historii gier na PC i przekonaj się z jaką łatwością można nimi dowodzić.*

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA PL CD PROJEKT

Polskie wydanie zawiera stalowy kubek z logo Warrior Kings!

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA ZAMÓW JUŻ DZIŚ (0-22) 519 69 69 www.wirtualny.sam.pl

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA – DYSTRYBUCJA W POLSCE CDPROJEKT

www.cdprojekt.info TWOJE ŹRÓDŁO INFORMACJI

PATRONAT INTERNETOWY wp.pl gry.wp.pl

MICROIDS

© - 2001 Microids. Wszystkie prawa zastrzeżone – 2001 Blackcactus „Author and Game Designer"

DATA WYDANIA
MAJ 2002
http://www.ghostrecon.com

# GHOST RECON DESERT SIEGE

## CORAZ WIĘCEJ DUCHÓW

Diaz

W światku firm komputerowych panuje zasada, że skoro coś w branży ma „wzięcie“, to taki produkt trzeba maksymalnie wykorzystać niczym bogatą kopalnię złota. Taki też właśnie kierunek obrali programiści, gdy pojawił się **Ghost Recon**, który niemal natychmiast został uznany za udaną kontynuację serii ***Rogue Spear***. Skąd wiadomo, że obrali? Gdyby było inaczej, to nie spędziłbym kilkudziesięciu godzin przed komputerem, zagrywając się w specjalny mission pack noszący tytuł **Desert Siege**, który jako gorąca jeszcze beta, pojawił się w redakcji.



Programu **Ghost Recon** raczej nie trzeba specjalnie przedstawiać, niemniej dla przypomnienia powiem, że jest to tak zwana symulacja taktyczna w której gracz wciela się w rolę dowódcy komandosów jednostki specjalnej. Głównymi zadaniami grupy jest realizowanie zadań teoretycznie niemożliwych do wykonania, takich jak odbijanie zakładników z rąk porywaczy, uniemożliwianie detonacji ładunków wybuchowych czy też przeprowadzanie rekonesansu bądź precyzyjnych uderzeń na wyznaczone cele. Gracz sam wybiera zespół, który będzie stanowił siłę uderzeniową, sam również opracowuje taktykę dla poszczególnych drużyn i na zakończenie również sam może w dowolnej chwili przejąć kontrolę nad którąś z kilku postaci. Powyżej zostały przedstawione główne założenia gry; co oferuje opisywany dodatek? Dzięki temu pakietowi gracze będą mogli wyszaleć się w ośmiu dodatkowych zadaniach zawartych w quick mission oraz na paru nowych mapach do multiplayera. W testowanej wersji poszczególne wątki nie są ze sobą w żaden sposób powiązane w jakąkolwiek kampanię, lecz takowa ma się znaleźć w produkcie finalnym. Spodziewałem się jakiejś nowej linii fabularnej, szybkich zwrotów i wykorzystania realiów geopolitycznych w jakich była osadzona gra, tymczasem poszczególne zadania zdają się być wyjęte z kontekstu i łączy je tylko sam program. Niestety, w obecnym stanie, przez zupełny brak spójności pomiędzy kolejnymi etapami można poczuć się tak, jakby czytało się po jednym rozdziale z każdej książki – definitywnie brakuje w tym sensu.





Sama akcja z krajów wchodzących w skład byłego ZSRR została przeniesiona do Etiopii a zatem w bardzo egzotyczne miejsce bo aż do Północnej Afryki. Każdą z map można wykorzystać

do różnych trybów, takich jak misja, walka czy też zwiad. Ten drobny zabieg niewątpliwie przedłuża ich żywotność, ale i tak nadejdzie pora że się znudzą. Wówczas będzie kupić kolejny dodatek i tym samym ponownie zasilić konto **Red Stormu**.

Wśród komputerowych przeciwników można spodziewać się nowych typów spod „ciemnej gwiazdy". Ich inteligencja i agresja mają przewyższać te, które można było zaobserwować w wersji podstawowej. W rzeczy samej, podczas gry kilkukrotnie zdarzało się, że moi podwładni wpadali w pułapki, jakie zastawiał przeciwnik. Wówczas już nie liczą się sekundy, lecz ich ułamki, kto pierwszy celnie odda strzał wygrywa. Niestety, ocena negatywna należy się tu sztucznej inteligencji kierującej krokami żołnierzy gracza; reagują szybko, jednak nie zawsze na tyle, by nie zarobić kulki od jakiegoś terrorysty. Na dodatek łażą po mapie jakby sami prosili się o mogiłę, a nie jak na jednostkę specjalną przystało; „zapychanie" drzwi przejściowych przez gromadę wojaków jest zmorą wielu gier FPP i **Ghost Recon** nie stanowi tu wyjątku – chyba że po testach wersji beta problem ten zostanie wyeliminowany, w co jednak powątpiewam.

Podczas testowania bety szczególnych zmian w stosunku do wersji podstawowej nie zauważyłem. Beta była niestabilna i nie oferowała wciągającej klamry fabularnej, co nie zmienia faktu, że ***Ghost Recon*** to wciąż doskonała symulacja taktyczna i w wersji finalnej na pewno znajdzie odbiorców wśród miłośników cyklu. Premiera **Desert Siege** ma nastąpić w maju, więc o tym, czy dodatek ów spełni pokładane w nim oczekiwania dowiemy się już niedługo. ❐

***...Wśród komputerowych przeciwników można spodziewać się nowych typów spod „ciemnej gwiazdy". Ich inteligencja i agresja mają przewyższać te, które można było zaobserwować w wersji podstawowej....***




WYRUSZ W NIEBEZPIECZNĄ PODRÓŻ NA PLANETĘ RUBI-KA !

Dostępne tylko w sieci EMPiK

Anarchy Online

Przyszłość leży w Twoich rękach

**Anarchy Online** to niebywale rozbudowana gra MMOcRPG*. Akcja gry umiejscowiona jest w dalekiej przyszłości w roku 29475 na planecie Rubi-Ka, która podzielona jest pomiędzy niezależne klany oraz ludzi korporacji Omni-Tec. Korporacja przejęła kontrolę nad wydobyciem niezwykle cennego minerału o nazwie Notum, a tym samym przejęła kontrolę nad większością terenów planety. Pomiędzy Korporacją a klanami toczy się zacięta walka. Niezależne klany pragną wolności i większych swobód zaś Omni-Tec jest żądne władzy. Rozpoczynając grę obierasz jedną ze stron, a następnie udajesz się w jedną z najdłuższych i najbardziej pasjonujących podróży w przeogromnym, wirtualnym świecie. Twoim głównym zadaniem jest znalezienie własnego miejsca w otaczającym świecie i walka w imię wybranych ideałów.

* **MMOcRPG** = Massive Multiplayer Online computer Role Playing Game - Wielosobowa gra fabularno przygodowa przystosowana do rozgrywki w sieci Internet



GRA WYMAGA POŁĄCZENIA Z INTERNETEM ORAZ COMIESIĘCZNEJ STAŁEJ OPŁATY

FUNCOM www.anarchy-online.com

Copyright © Funcom 2001. Wszelkie prawa zastrzeżone

www.cdprojekt.info TWOJE ŹRÓDŁO INFORMACJI

CDPROJEKT

# ŚLEDZIU PRZEDSTAWIA

USTALILIŚMY, ŻE POSTRZELAMY SOBIE ZWYCZAJNIE NA BUDĘ. NIE BĘDZIEMY SIĘ PRZECIEŻ FORSOWAĆ, PRAWDA?

BOING

UCH!

BOŻE, FRED! MÓJ NOS!

CZY... CZY... TO... KREEEN...

EJ, DZIELIAK! ODDAWAJ PIŁKĘ!

A TAKIE-GO!

CÓŻ ZA ŻAŁOSNE WIDOWISKO. TRZEBA BYŁO PRZY JAKIEJŚ FIFIE ZASIĄŚĆ. TO BEZPIECZNIEJSZE.

DLACZEGO NIE PADA?

TRZYMAJ LEPIEJ GŁOWĘ. TO PRZESTANIE LECIEĆ...

SZEŚCIU ICH BYŁO...

...JAKIEŚ PODPITE WYROSTKI. DAŁEŚMY IM WYCISK, TYLKO PIŁKĘ ZABRALI.

MA SIĘ JESZCZE TĘ FORMĘ, NIE?

HMM...

PARTYJKA W WORMSY!

DOBRA, ZWIERZAKU.

NO I MIAŁEM SPOKÓJ Z JEJ GADKAMI NA CO NAJMNIEJ DWA TYGODNIE. OLAFA NA WIERZCHU. JAK ZWYKLE.

# Kyle Katarn znowu w akcji

Firma **LucasArts** nie ma ostatnio szczęścia do gier komputerowych. Od kilku lat wypuszcza na rynek produkcje, które są tylko cieniem dawnych przebojów takich jak *Dark Forces*, *Tie Fighter* czy *Jedi Knight*. Przełomem miała być kontynuacja tego ostatniego tytułu. Na **Jedi Knight 2: Jedi Outcast** czekali chyba wszyscy fani „Gwiezdnych wojen". Czy było warto? Moim zdaniem tak, chociaż nowe dzieło **LucasArts** to chyba jedna z najtrudniejszych gier FPP, z jakimi miałem do czynienia.

*Maciej Jasiński*

# STAR WARS®
# JEDI OUTCAST
## JEDI KNIGHT II

### Koniec Jedi

Jeżeli grałeś kiedykolwiek w ***Dark Forces, Jedi Knight*** oraz dodatek do niego zatytułowany ***Mysteries of the Sith***, musisz znać dobrze Kyle'a Katarna. Ten dawny najemnik Imperium, który później przyłączył się do Rebelii, ze zwykłego wojownika zamienił się w doświadczonego rycerza Jedi. W ***Jedi Knight*** Kyle wszedł w posiadanie świetlnego miecza, a wraz z kolejnymi poziomami zdobywał nowe umiejętności i rozwijał już posiadane. Mógł też wybrać, którą ścieżką Mocy zamierza wędrować, a tym samym zostać Mrocznym Jedi. Faktem jest zatem bezspornym, że w momencie, gdy rozstawałeś się z Kylem, był on jednym z najlepszych rycerzy Jedi w całej Galaktyce (pokonał wszakże Jereca i jego podwładnych).

Na początku **Jedi Outcast** dowiadujesz się jednak, że Kyle zerwał swe kontakty z Mocą (nie wyjaśniono tylko jak to wyglądało od strony technicznej). Nasz bohater dał swój miecz na przechowanie Luke'owi Skywalkerowi i zupełnie zapomniał o swych ponadnaturalnych zdolnościach. Powrócił do dawnych zajęć i pracuje wraz z Jan jako agent dla Nowej Republiki. Spotykasz ową parę, gdy leci, aby wykonać misję zleconą przez Mon Mothmę. Sprawa ma jakiś związek z Remnant – tworem, który powstał na ruinach Imperium, dającym pracę i sens życia dawnym sługom Imperatora.

Nie chcąc zdradzać zbyt wiele szczegółów niezwykle ciekawej fabuły, powiem tylko, że aby pomścić śmierć bliskiej sobie osoby, Kyle powróci do Doliny Jedi i odzyska utraconą dawno temu Moc. Uda się także do Akademii Jedi prowadzonej przez Luke'a na Yavin 4, odwiedzi Miasto w Chmurach na Bespin czy też Nar Shadaa. Spotka znanych z filmów bohaterów (Lando, Luke'a, R2-D2 i C-3PO), a także całą masę nowych postaci.

### Twój brak mocy przeszkadza mi

Początek **Jedi Outcast** jest po prostu zły. Biegasz po korytarzach, gubisz się w podobnie wyglądających przejściach, otwierasz całą masę drzwi i szukasz kodów. Jedyne ekscytujące momenty to strzelanie w drzwi z działka i śpieszenie z pomocą Jan zaatakowanej przez kilku szturmowców. Tym samym początek umiejętnie i zdecydowanie zniechęca do zagłębienia się w świat gry. Mniej wytrwałe osoby po pierwszych dwóch-trzech poziomach mogą na zawsze zerwać swą znajomość z **Jedi Knight 2**. Byłby to jednak wielki błąd, bowiem później (a szczególnie gdy posiadasz już miecz i moce), akcja nabiera tempa, a zabawa jest wyjątkowo przyjemna. Zanim jednak będziesz znowu w pełni rycerzem Jedi, musisz pokonać osiem poziomów.

Fani „Star Wars" znajdą tutaj wiele elementów, które w jakiś sposób nawiązują do filmowej trylogii (chociażby mapa w bazie na Yavin 4 z zaznaczoną

## STAR WARS EPISODE II
### ATTACK OF THE CLONES

### uwaga: spojler!

Mija właśnie dziesięć lat od blokady Naboo przez Federację Handlową. Jedność Republiki, trawionej kryzysami wewnętrznymi jest zagrożona. Jej nowym przeciwnikiem jest Frakcja Separatystów, na której czele stoi hrabia Dooku. Rozczarowany sytuacją polityczną i niezadowolony z rządów Senatu dąży do powstania Konfederacji Niezależnych Systemów. Z czasem zdobywa kolejnych sojuszników, w tym bogate korporacje handlowe liczące na finansowe zyski w przyszłości. Separatyści szybko rosną w siłę tworząc potężną armię. Mnożą się tajemnicze zamachy. Stojący na czele Senatu Wielki Kanclerz Palpatine w obawie o życie pani senator Amidali powierza ją opiece rycerzy Jedi. Obi-Wan Kenobi i jego uczeń Anakin Skywalker, próbując zapewnić jej bezpieczeństwo, odkrywają sekrety nowego spisku. Na nieistniejącej na mapie galaktyki planecie Geonosis w tajemnicy tworzona jest armia separatystów, która ma zniszczyć Republikę. Stojąc na krawędzi wojny, Senat powierza władzę Wielkiemu Kanclerzowi. Palpatine tworzy armię Republiki, która wraz z rycerzami Jedi ma zaprowadzić spokój...

### Starzy i nowi znajomi

Za kilka tygodni na całym świecie miliony fanów ponownie zagłębią się w kolejną odsłonę dziejów pewnej odległej Galaktyki. Świat znany nam z pierwszej części „Gwiezdnych wojen" ponownie ożyje. George Lucas zgodnie z obietnicą przedstawi kolejne wydarzenia, które doprowadziły do powstania Imperium. Scenariusz do „Ataku klonów" ponownie napisał Lucas, jednak tworząc go nie zamierzał sztywno trzymać się historii znanej już fanom z komiksów i książek. Czas akcji przesunięto o dekadę. Treść dzieli się na kilka splatających się ze sobą wątków. Republika Stoi na krawędzi wojny domowej, a w tle politycznych wydarzeń będziemy śledzić

dalsze losy znanych nam z „Mrocznego widma" bohaterów. Padme Amidala zasiada w senacie; Jar-Jar Binks jest jej pomocnikiem, a rolę władczyni Naboo przejęła królowa Jamilla. Obi-Wan Kenobi jest teraz mistrzem, który zgodnie z obietnicą szkoli Anakina Skywalkera. Ten ostatni natomiast jest buntowniczym i aroganckim młodzieńcem – mimo, że nie posiadł jeszcze wszystkich umiejętności, uważa że galaktyka należy do niego. Poznany też kolejne postacie, które odegrają niebagatelną rolę nie tylko w „Ataku klonów". Wśród nich jest łowca nagród Jango Fett i Boba Fett (pierwszy klon), którego Jango traktuje jak syna. Kluczową rolę odegra hrabia Dooku. Bogaty szlachcic Serenno jest jednocześnie mistrzem Jedi i lordem Sith (Darth Tyranus), wspaniałym szermierzem i miłośnikiem zabytków. Inteligentny i jak na Jedi bardzo niezależny, jest on również urodzonym przywódcą, co ma niebagatelne znaczenie dla separatystów. W scenariuszu pojawiły się postacie nawiązujące do epizodów IV-VI (m. in. Owen Lars). Mimo, że w żadnym oficjalnym spisie ekipy „Ataku klonów" nie ujęto Liama Neesona, jest wielce prawdopodobne, że jednak Qui-Gon Jinn pojawi się choć na moment w filmie. Nie zobaczymy natomiast Darth Maula, będącego ulubioną postacią wielu fanów.

### Ekipa i zdjęcia

George Lucas zebrał niemal w całości ekipę, z którą pracował przy „Mrocznym widmie". Są w niej m. in. David Tattersall (zdjęcia), Gavin Bocquet (scenografia), Trisha Biggar (kostiumy), Doug Chiang (koncepcja artystyczna), Ben Brutt (montaż) czy koordynator kaskaderów, Nick Gillard. Do tego doszła cała obsada Industrial Light & Magic ze sławami tej miary, co John Knoll, Dennis Muren czy Rob Coleman. John Williams skomponował muzykę, w której nie zabraknie co prawda elementów znanych z „Mrocznego widma", ale przede wszystkim znacznie bogatszą i dużo bardziej zróżnicowaną. Lucas jak zwykle sprawuje nadzór nad wszystkimi elementami realizacji (od pierwszych szkiców koncepcyjnych po ostateczny kształt każdej gotowej już sceny), a jego prawą ręką jest ponownie Rick McCallum.

Lucas jak mało kto doskonale orientuje się w kwestiach finansowych. Ponieważ statystycznie sequele osiągają mniejsze wpływy budżet „Ataku klonów" wyniósł tylko 100 mln.$ („Mroczne widmo" kosztowało około 115 mln.) Zajęcie przy realizacji znalazły niemal wszystkie elementy ekonomicznego imperium Lucasa. Na planie Lucas zgromadził wszystkie swoje gwiazdy. Stawili się w komplecie Ewan McGregor (Obi-Wan Kenobi), Samuel L. Jackson (Mace Windu), Natalie Portman (Amidala), Ian McDiarmid (Palpatine). Sporo zamieszania wywołały dyskusje wokół obsady roli Anakina. Wymieniano nazwiska największych gwiazd, jednak ostatecznie Lucas wybrał mało znanego Haydena Christensena. Jednak największą gwiazdą „Ataku klonów" jest legenda kina – Christopher Lee (hrabia Dooku/Darth Tyranus). Dla Lee był to udział w kolejnej superprodukcji – zagrał on wcześniej Sarumana Białego w ekranizacji „Władcy pierścieni" Petera Jacksona. Lucas tradycyjnie zrobił także przyjemność swoim dzieciom (Jett i Katie), dla których znalazł epizodyczne rólki.

Zdjęcia kręcono w Australii latem 2000 roku. Z Antypodów ekipa przeniosła się do Włoch, gdzie ponownie odwiedziła m. in. wspaniały pałac Caserta. Część plenerowych zdjęć powstała także w Tunezji, gdzie nieodmiennie Lucas realizuje sceny związane z pobytem na Tatooine.

### Świat galaktyki, czyli efekty i projekty

W „Ataku klonów" ponownie zobaczymy znane już z „Mrocznego widma" planety i ich mieszkańców, ale również zupełnie nowe światy wraz z zamieszkującymi je stworzeniami. Wśród nowych warto wymienić zalaną wodą planetę Kamino, czy pokrytą skałami Geonasis. Do ich wypełnienia wykreowano dziesiątki różnych stworzeń, w tym potwory z którymi przyjdzie zmierzyć się bohaterom filmu na arenie. Nie wszystkie ostatecznie pojawią się w filmie. Lucas zrezygnował bowiem z najbardziej przerażających ze względu na młodą widownię. Dla potrzeb aktorów i statystów wykonano setki kostiumów. Starannie pracowano nad wszystkimi szczegółami. Jedna z fryzur Amidali opracowano na przykład na podstawie noszonych przez indianki z plemienia Chaiwa-Tewa. Mrówczą pracę wykonali też projektanci nowych robotów, urządzeń i sprzętów z pracującym tam barmanem to prawdziwa perełka. Ciekawie również wypada praca Kyle'a w zespole, na początku z Jan, później z Lando i Lukiem.

## Balet z mieczami

Chociaż w pierwszej części gry ***Jedi Knight***, pojedynki przy użyciu świetlnych mieczy były jedną z największych atrakcji, to wyglądały one jednak nieco drętwo. Stało się w miejscu, machało mieczem, od czasu do czasu

Gwiazdą Śmierci).

Twórcy gry umiejętnie prowadzą wątek fabularny dzięki licznym przerywnikom filmowym, niespodziewanym wydarzeniom (aż podskoczyłem na swym fotelu, gdy za plecami strzelającego do mnie szturmowca pojawił się Luke Skywalker z mieczem) czy różnorodnym zwrotom akcji.

Poziomy są bardzo różne – od długich, nudnych i pełnych dziwnych zagadek, przez typowo zręcznościowe, aż po tak perfekcyjne, że przechodziłem je kilkakrotnie, aby się tylko pobawić. Były też miejsca, w których zatrzymywałem się na dłużej bez żadnego pomysłu, co zrobić dalej i spędzałem kolejne godziny na poszukiwaniu włącznika w ścianie, który gdzieś tam przegapiłem. Nie przypadła mi do gustu także „czasówka" na początku poziomu piątego, kiedy to musisz się śpieszyć, aby wjechać na górę i ochronić przed szturmowcami oraz AT-ST uciekinierów z kopalni. Podchodziłem do tego zadania chyba piętnastokrotnie, za każdym bowiem razem dostawałem informację, że zbyt wielu więźniów właśnie zginęło. Co do zagadek, to muszę uczciwie przyznać, że jak na grę FPP jest ich wyjątkowo dużo. Są tu typowe konstrukcje poziomów znane z wielu innych gier zręcznościowych – znajdź przełącznik, otworzą się drzwi, za którymi jest kolejny przełącznik otwierający drzwi w innej części poziomu. Dochodzi do tego ustawianie różnych konsol, wprowadzanie kodów czy chociażby szukanie oficerów posiadających przy sobie jakiś klucz.

Generalnie jednak twórcy **Jedi Outcast** zadbali o to, abyś się za bardzo nie nudził. Są miejsca, w których znienacka pojawia się cała grupa szturmowców. Najciekawsza jednak była zasadzka w pewnym barze, w którym przy wejściu odebrano Tobie wszelką broń, pozostawiając jedynie miecz świetlny. Natomiast rozmowa

użyło jakiejś mocy, aż po chwili przeciwnik padał. Natomiast w walce ze szturmowcami miecz był raczej średnio przydatny, gdyż niestety trzeba było podejść z nim bardzo blisko narażając się po drodze na w większości niemożliwe do odbicia strzały. Zupełnie inaczej jest w **Jedi Outcast**. Tutaj miecz świetlny jest Twoim najlepszym przyjacielem w każdej sytuacji.

Miecza możesz używać na kilka różnych sposobów. Tradycyjnie uderzać nim przy użyciu klawiszy lub myszki, blokować wrogie pociski (odbywa się to automatycznie) i rzucać niczym bumerangiem. Każda z tych umiejętności rozwija się wraz z pokonywaniem kolejnych poziomów. O ile na początku blokujesz tylko część strzałów, to później Kyle jest w stanie używać miecza niczym tarczy. Zwiększa się także odległość na którą możesz rzucić miecz i skuteczność bohatera w bezpośrednim starciu.

To jednak nie wszystko. Kyle posiadł także pewne akrobatyczne umiejętności, którymi do tej pory mogła szczycić się jedynie Lara Croft. W momencie, gdy posiadasz Force Jump, możesz niemal latać w powietrzu. W połączeniu z klawiszami ruchu, wykonujesz różne salta i przewroty, które nie dość, że wyglądają niezwykle ładnie, to w walce są niemal koniecznością. Poza tym moce Jedi są teraz niezwykle ważnym elementem zabawy. Każda z nich może występować na trzech poziomach doświadczenia i w zależności od rozwinięcia, różni się skutecznością, a także sposobem działania. Niezwykle podobało mi się przyspieszenie czasu, które spowalnia inne postacie, tak jak to było na przykład w grze ***Max Payne***. Natomiast leczenie przy użyciu Mocy to jeden z podstawowych sposobów na przetrwanie w **Jedi Knight 2**. Warto też wspomnieć o efektownie wyglądających błyskawicach i stosowanym kiedyś przez Lorda Vadera duszeniu, które jednak jest słabszą wersją swego odpowiednika z pierwszej części *JK*.

Pojedynki przy użyciu miecza to niemal spektakle baletowe z doskonałą choreografią. Wyskakujesz ponad głowami szturmowców, wypuszczając jednocześnie z dłoni miecz. Przelatując pomiędzy nimi powala jednocześnie trzech, a gdy powróci do Twojej ręki pozostaje już tylko dobicie tych, co przeżyli. Podobnie jest podczas walki z innymi Jedi, kiedy to musisz nie tylko stosować swe zdolności, ale także uważać na to co czynią przeciwnicy. Zdarza się, że wyrzucony w innego Jedi miecz zostanie zablokowany, a wówczas tracisz go na chwilę. Miecze trafiające w elementy scenografii, pozostawiają po sobie wypalone ślady. Niesamowitą atrakcją jest natomiast obcinanie przy ich użyciu dłoni i całych rąk. Widzisz później jak, zaciskające się na broni, palce drgają przez chwilę. Niestety pomimo moich wielogodzinnych prób, nie zdołałem pozbawić żadnego ze szturmowców ani nogi, ani tym bardziej głowy.

Wszyscy przeciwnicy, jakich napotkasz, potrafią nieźle zajść Tobie za skórę. Nawet na najniższym poziomie trudności możesz mieć miejscami sporo kłopotów. Nic nie daje się jednak porównać z przyjemnością płynącą z obserwacji szturmowców kończących swój żywot. Upadają oni na kilka różnych sposobów: z saltem do przodu, odrzuceni w tył, klękają, by następnie przewrócić się na twarz, czy wreszcie spadają z wy-

**Moim zdaniem**

**Michał J. Adamczak**

Przyznam szczerze, że gra ta nie spełniła do końca moich oczekiwań. Nudny początek, podczas którego dosłownie ziewałem zniechęcił mnie na tyle, że odstawiłem **JK2** na półkę i sięgnąłem poń dopiero tydzień później. Zabawa zaczyna wciągać dopiero gdzieś od piątego poziomu, ale tylko chwilami; bieganie w tę i nazad w celu wciskania guzików otwierających drzwi na drugim końcu planszy jest nie tylko nużące, ale i stawia pod znakiem zapytania rozsądek budowniczych baz, którzy zmuszali ich nieszczęsnych mieszkańców do pokonywania kilometrów korytarzy zanim mogli dostać się do sąsiedniego pokoju. Nie zachwyca też tryb multiplayer: moce są słabsze, niż w ***JK/MotS***, miecz świetlny mniej użyteczny – i jak słusznie zauważył Lord Gandalf z Brotherhood of the Sith, całość przypomina bardziej mod do ***Quake'a 3*** niż grę od korzeni „gwiezdnowojenną". Można w to grać, ale od poprzednich części cyklu dzieli **Jedi Knight 2** wiele parseków.

**Moja ocena**

## SPRZYMIERZEŃCY NOWEJ REPUBLIKI

### Jan Ors

Dobra znajoma Kyle'a, która wiernie towarzyszy w jego przygodach. Razem stanowią doskonały zespół: ona odpowiada za pilotaż i sprawy techniczne, on zajmuje się ewentualnymi kłopotami.

### Mon Mothma

Jedna z czołowych postaci wśród Rebeliantów. Po upadku Imperium zajmuje się umacnianiem pokoju w galaktyce i dbaniem o rozwój Nowej Republiki.

### Kyle Katarn

Początkowo służył Imperatorowi, jednak gdy dowiedział się, że za śmierć jego ojca odpowiada Imperium, z pomocą Jan wstąpił w szeregi Rebelii. Przez wiele lat pomagał w walce z Imperium, a obecnie pracuje jako agent Nowej Republiki.

sokości machając niezdarnie rękoma. Zróżnicowano także miejsca trafień na ciele przeciwników. Celując w głowę możesz powalić takiego delikwenta jednym strzałem, natomiast mierząc w nogi tylko marnujesz amunicję. Możliwe jest również trafienie w rękę, a wówczas taka postać traci broń i zaczyna uciekać.

Spore zmiany zaszły w dostępnym arsenale. Wprawdzie większość broni znasz już z pierwszej części ***Jedi Knight***, to inne są teraz ich możliwości. Każda z nich ma dwa rodzaje strzału, uruchamiane prawym lub lewym klawiszem myszy. Dzięki temu występuje duża różnorodność w sposobach likwidacji przeciwników. Musisz także zorientować się dokładnie, które pociski i bronie działają skutecznie na pancerz, a które nie zadają szturmowcom większych obrażeń, ale świetnie sprawdzają się przeciwko innym wrogom.

wszelkich typów. W „Ataku klonów" zobaczymy nowe typy myśliwców i bojowych robotów Federacji Handlowej, statek Amidali i kosmiczny żaglowiec hrabiego Dooku, a także znany już z „Imperium kontratakuje" słynny statek Boby Fetta oraz myśliwce rycerzy Jedi. Te ostatnie noszą godło, które w przyszłości stanie się symbolem Imperium. IL&M od początku pracowało nad cyfrową obróbką i przygotowaniem wszystkich efektów w filmie. Przy „Ataku klonów" Lucas ustanowi zapewne kolejny rekord. W filmie znajdzie się blisko 2200 ujęć wygenerowanych w komputerach IL&M. Zanim na dobre rozpoczęto prace nad filmem, jej specjaliści już pracowali nad nowym oprogramowaniem. Nad poszczególnymi scenami pracowano niemal od samego początku, jak zwykle wykorzystując przed przejściem do animacji komputerowej na masową skalę modele i efekty tradycyjne. Dźwięk ponownie zostanie przygotowany w formacie Dolby Digital Surround EX, który – warto przypomnieć – został opracowany specjalnie przy realizacji „Mrocznego widma".

### W oczekiwaniu na premierę

George Lucas za każdym razem przy premierze kolejnego filmu swojej sagi, stara się czymś zaskoczyć świat. Tym razem największą sensacją nie jest ilość komputerowych ujęć czy wykorzystanie cyfrowych kamer, ale pomysł by „Atak klonów" miał jednoczesną premierę niemal na całym świecie dokładnie 16 maja. Pierwsze informacje na ten temat wywołały zrozumiała sensację, byłby to bowiem pierwszy taki przypadek w historii światowej kinematografii. Jednym z powodów takiej decyzji jest wyeliminowanie dostępu do pirackich kopii filmu („Mroczne widmo" pojawiło się w nielegalnym obiegu dzięki internetowi bardzo szybko po premierze). Na szczęście dla fanów na polskich ekranach pojawią się wersje zarówno z dubbingiem, jak i napisami, w ilości ponad 100 kopii. Fani odliczają godziny do premiery, temperatura związanej z nią gorączki stale rośnie. ❐

## CI ŹLI Z REMNANT

**Desann** – Wielki „tyranozaur", który pragnie przy użyciu Mocy uzyskać władzę w galaktyce. Ma typowy dla czarnego charakteru głos: lekka chrypka w stylu Lorda Vadera i charakterystyczny akcent Jabby.

**Tavion** – Urocza pomocniczka Desanna, która zawsze chętnie prezentuje swoje uroczo wytatuowane ciało. Potrafi posługiwać się świetlnym mieczem, ale nie jest na tyle dobra, aby pokonać rozłoszczonego Kyle'a.

### Graficzne wstrząsy

**W Jedi Outcast wykorzystano zmodyfikowany engine *Quake 3 Team Arena*. Efekt końcowy jest bardzo dobry, co szczególnie widać przy animacji postaci. Jednak co ważniejsze, twórcom gry udało się przy pomocy sprawdzonego już engine'u wykreować monumentalne obiekty. Tak jest chociażby w przypadku hangarów wypełnionych olbrzymimi pojazdami czy też śluz dla statków w pewnej kosmicznej bazie. Rozmach towarzyszy też wykonaniu Miasta w Chmurach i Nar Shadaa. Niczego nie można zarzucić również przerywnikom filmowym. Zrezygnowano z zatrudnienia aktorów, którzy pojawiali się w pierwszej części *Jedi Knight*. Było to chyba dobre rozwiązanie, bowiem umiejętności dramatyczne ówczesnego Kyle'a z doklejoną brodą, strachem w oczach i dziwnym dziecinnym uśmieszkiem, pozostawiały wiele do życzenia. W Jedi Outcast filmy są utrzymane dokładnie w tym samym klimacie, co całość gry.**

**Efekty dźwiękowe, jak zawsze w dziełach LucasArts, są na najwyższym poziomie. Odgłosy towarzyszące strzałom i walkom na miecze, brzmią po prostu niesamowicie. Ponadto słyszysz kroki zbliżających się osób, a także dialogi, które prowadzą między sobą inne postacie. Oprawę muzyczną stanowią utwory skomponowane na potrzeby trylogii Lucasa przez Johna Williamsa. Fanów „Star Wars" powinien zainteresować natomiast fakt, że Lando z gry przemawia głosem samego Billy'ego De Williamsa.**

### Nowa nadzieja

**Jedi Knight 2: Jedi Outcast to gra obowiązkowa dla wszystkich fanów cyklu „Star Wars". Udało się tutaj uchwycić niepowtarzalny klimat dzieł Lucasa. Ponadto zabawa jest tutaj znakomita zarówno dla samotnego gracza, jak i w trybie multiplayer. LucasArts udało się odzyskać utraconą kilka lat temu formę. Chociaż Jedi Outcast może miejscami denerwować i nudzić, to całość gry znacznie wybija się ponad przeciętność. Pozostaje mieć tylko nadzieję, że inne produkcje LucasArts związane z nadchodzącą premierą „Ataku klonów", będą przynajmniej tak dobre. ❐**

## W SKRÓCIE

***ZALETY:***

+ klimat „Gwiezdnych Wojen"
+ interesująca fabuła
+ oszałamiająca oprawa graficzna
+ pojedynki z rycerzami Jedi

***WADY:***

– trudne zagadki
– miejscami dziwne konstrukcje poziomów

| Cena: 169 zł | Wersja polska: — | Demo: — | STRATEGICZNA |
|---|---|---|---|

**Wymagania minimalne:** *Pentium 2 350 MHz, 64 MB RAM, Windows 95, akcelerator 3D 16 MB*

**Wymagania zalecane:** *Pentium 3 500 MHz, 128 MB RAM, akcelerator 3D 32 MB*

**producent:** *Lucas Arts/ Raven Software* **wydawca:** *Activision*
**polski dystrybutor:** *LEM*

**htpp://www.lucasarts.com**

**8**

**NIEZŁA JAZDA**

# MANTA MULTIMEDIA
# NOWE AKCESORIA DO PC

...i wiele innych

Głośniki MM600

Głośniki MM90

PC Top Mouse

PC Simple Mouse

PC Multimedia Keyboard

Dual Shock Vibration Pad USB

Głośniki MM450

PC Advanced Keyboard

**MANTA Multimedia Sp. z o.o.**
ul. Matuszewska 14 bud. 4
03-876 Warszawa
tel: +48 22 332 34 50
fax: +48 22 332 34 60
**www.manta.com.pl**
**e-mail: manta@manta.com.pl**

**Szukaj w dobrych sklepach na terenie całego kraju**
**Produkt dostępny w sprzedaży wysyłkowej**
**Zapraszamy do współpracy hurtownie i sklepy z całego kraju.**

multimedia MANTA

# ANOTHER WAR

## Polacy ruszają na wojnę

**Gry rodzimej produkcji nie mają najlepszej opinii ani wśród krajowych graczy, ani też w oczach zagranicznych odbiorców. Nawet największe hity ostatnich lat nie były w stanie zmienić tego powszechnego mniemania. Dopiero ostatnimi czasy coś drgnęło w temacie, bowiem jednocześnie kilka firm postanowiło wydać produkt, który nie tylko będzie dorównywał zachodnim dziełom, ale również posiadał własny, niepowtarzalny klimat. Jednym z pretendentów do miana światowego hitu jest także Another War produkcji Mirage.**

*Maciej Jasiński*

### Druga wojna alkoholowa

„Były takie czasy, kiedy w ogóle nie piłem" – tak oto rozpoczyna się opowieść snuta przez głównego bohatera programu, którego wspomnienia stały się osią fabularną całej produkcji. Historia opowiadana nie należy do szczególnie oryginalnych ani też skomplikowanych, jednak nie ona ma tu decydujące znaczenie. W roku 1942 w okupowanej Francji dochodzi do serii niecodziennych zdarzeń, które mają zmienić życie jednego człowieka – czołowej postaci z gry. Po otrzymaniu wiadomości od swego starego przyjaciela Pierre'a, bohater rusza mu bez wahania na pomoc, by zakończyć swą gwałtowną podróż w malutkim miasteczku. Tutaj właśnie ma spotkać swego druha i dowiedzieć się, cóż takiego spowodowało wysłanie tak dramatycznej prośby o pomoc. Okazuje się, iż cała sprawa jest dość skomplikowana, tym bardziej, że jest w nią wmieszane Gestapo oraz Wehrmaht. Tak zawiązana akcja stanowi pretekst do przedstawienia jednej z ciekawszych wizji drugiej wojny światowej, z jaką miałem się okazję zetknąć wśród gier komputerowych.

Jak sami autorzy podkreślają, podczas tworzenia programu od strony technicznej za wzór mieli osławiony RPG *Baldur's Gate*. Od swego słynnego poprzednika gra dziedziczy zarówno sposób przedstawienia świata, jak i system walki oraz interakcji z otoczeniem. Na czym zatem polega wkład polskich programistów oraz wyjątkowość ich dzieła? Okazuje się, że w przeciwieństwie do większości produkcji, **Another War** ma charakteryzować się mniejszym ciężarem gatunkowym. Nie jest tu pokazana wielka przygoda, od której zależą losy całego świata. Co prawda intryga ociera się czasem o dość wysokie kręgi władzy i polityki, jednak tym razem bohater jest zwyczajnym człowiekiem o całkowicie naturalnej skłonności do napojów wyskokowych. Z powyższych słów można się domyślać, iż dzieło wydawane przez **IM Group** okazuje się być dość lekkostrawną grą przygodową z rozbudowanymi elementami akcji, w której nacisk położono na dowcip. Nikogo nie powinien zatem zdziwić fakt, iż większość postaci występujących w **Another War** zajmuje się głównie piciem alkoholu (dotyczy to zarówno niemieckich żołnierzy, jak też partyzantów). Jest to jedna z najbardziej naturalnych czynności, co już samo w sobie stanowi element komiczny. Przejawów humoru (nierzadko czarnego) jest w programie znacznie więcej. Autorzy najwyraźniej starali się zawrzeć pokaźną porcję żartów zarówno prostych, jak i wymagających bardziej szczegółowej wiedzy na dany temat. Dla przykładu, już pierwsze chwile spędzone we francuskim miasteczku pozwolą stwierdzić znaczące zapożyczenia z serialu „Allo, Allo". Mamy zatem kawiarnię prowadzoną przez osobnika przypominającego wąsatego Rene, przed lokalem rozrywkowym stoi mały czołg, po drugiej zaś stronie ulicy znajduje się zakład pogrzebowy. Humor garściami czerpie również z najlepszych polskich komedii, np. grupa wieśniaków grających na placu w kulki wysłuchuje kwestii rodem z filmu „Jak rozpętałem drugą wojnę światową". Nie zagłębiając się dalej w temat, wypada docenić wkład autorów i ich wyraźną intencję rozbawienia odbiorcy.

### Europejskie przygody

Sama gra okazuje się być dość zbliżona pomysłem do *Baldur's Gate*, choć posiada własny, raczej oryginalny klimat. Rzecz dzieje się w końcu w czasie wojny z Hitlerowcami, do tego dopasowana jest zatem zarówno muzyka, jak i grafika. Twoim zadaniem, jako prowadzącego głównego bohatera, jest wykonywanie zadań dla najprzeróżniejszych zleceniodawców, dzięki czemu będziesz w stanie posuwać się dalej po ścieżce fabularnej. Co ciekawe, historia nie jest uzależniona tylko od jednej lokacji geograficznej, lecz przenosi się w coraz to nowe miejsca. Mamy zatem okazję zwiedzić aż pięć państw, tj. Francję, Jugosła-

wię, Niemcy, Rosję i Islandię. Na żądnego przygód awanturnika czeka tam aż nadto zajęć. Jak przystało na porządne RPG, w **Another War** nie wystarczy tylko biegać po kolejnych lokacjach, należy także od czasu do czasu ruszyć głową i rozwiązać zagadkę. Trzeba zaznaczyć, iż gra nie jest szczególnie trudna jeśli chodzi o szukanie przedmiotów, czy uzyskiwanie pożądanego efektu rozmów. W tym ostatnim przypadku należy po prostu wykorzystać wszystkie możliwe kwestie, dzięki czemu rozmówca zgodzi się na współpracę lub podaruje szczególnie ważny przedmiot. Ta uwaga dotyczy rzecz jasna tylko ważniejszych postaci – w wymienionych lokacjach roi się jednak od przypadkowych przechodniów, którzy nie mają nic ciekawego do powiedzenia. Jeśli chodzi natomiast o eksplorację terenu, problem również został rozwiązany w sposób ułatwiający zabawę, dzięki czemu przeszukiwanie pomieszczeń nie jest nużące. Warto zaznaczyć, iż wiele miejsc skrywa sekrety, które mogą zostać ujawnione dopiero w pewnym momencie gry, po odbyciu rozmowy z kimś ważnym lub wykonaniu szczególnego zadania.

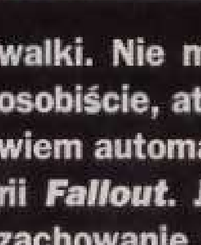
Ruszając tropem tajemniczego artefaktu, który ma zaprowadzić Cię do sprawców całego zamieszania będziesz miał okazję zwiedzić najróżniejsze miejsca: sklepy, kawiarnie, zamki i lochy, ale przede wszystkim niebezpieczne lasy. Te ostatnie skrywają na ogół moc przeciwników, których należy pozabijać, aby zyskać cenne przedmioty i doświadczenie. Pod tym względem **Another War** okazuje się być całkiem typowym RPG-iem. Mamy więc okazję stoczyć bardzo wiele walk z przeróżnymi wrogami, z których każdy charakteryzuje się innymi cechami.

System walki należy do prostych, jednak nie oznacza to wcale, że starcia z przeciwnikami są łatwe – szczególnie w początkowej fazie rozgrywki, kiedy to bohater posiada wyłącznie nóż i musi przy jego pomocy zlikwidować kilku strażników strzegących jego celi. Toczenie bitew wymaga pewnej wprawy, na szczęście już po kilkunastu minutach można nauczyć się podstawowych reguł rządzących mechaniką walki. Batalie odbywają się przy użyciu różnorodnego sprzętu, począwszy od prostych karabinów Mauser 98k, poprzez strzelbę i karabin maszynowy, na sztucerze zaś kończąc. Żaden miłośnik gier role-playing nie będzie zapewne zdziwiony faktem, iż do użycia pewnych rodzajów wyposażenia potrzebne są odpowiednie statystyki. Te mogą być podwyższane wraz z rosnącym doświadczeniem. Dzięki niemu można poprawiać także swoje cechy podstawowe, jak też ćwiczyć się w umiejętnościach, podzielonych na dwie kategorie: „zwykłe" oraz „specjalne". Pierwsze umożliwiają wykonywanie takich prostych operacji jak strzelanie, rzucanie granatów, czy podkładanie ładunków wybuchowych. Do drugich zaś zaliczają się takie rarytasy, jak wściekłość, zabójczy dowcip, czy odpychanie. Są to umiejętności tyleż przydatne, co oryginalne i nie mające odpowiedników w innych znanych mi produkcjach RPG. Dodatkowo należy podkreślić, iż odbiorca może wybrać jedną z trzech postaci, tj. siłacza, złodzieja lub inteligenta. Każda z nich posiada inne właściwości, inaczej też będzie sobie radzić z pewnymi problemami – np. złodziej może otworzyć drzwi przy pomocy łańcucha, podczas gdy siłacz po prostu je wyważy.

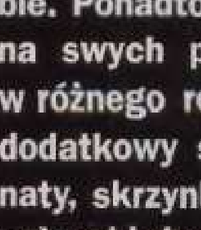
## Wesoła kompania

Jak przystało na przygodę RPG, także i w **Another War** główny bohater znajdzie doborową drużynę towarzyszy gotowych do wspólnej walki i picia. Najważniejszą rolę (oprócz pewnych meandrów fabuły) pełnią te osoby podczas walki. Nie można sterować nimi osobiście, atakują i bronią się bowiem automatycznie niczym w serii ***Fallout***. Jedyny wpływ na ich zachowanie ma wydanie rozkazu trzymania się bliżej lub dalej siebie. Ponadto podczas bitwy można swych przyjaciół wyposażyć w różnego rodzaju broń, a także dodatkowy sprzęt, taki jak granaty, skrzynki z narzędziami, czy apteczki do leczenia ran. Nie należy się również dziwić, iż wszystkim postaciom ubywa energii oraz punktów wytrzymałości, ich broń zaś po prostu się zużywa. Co najbardziej jednak interesujące, niektórzy kompani muszą być szczególnie chronieni – ich śmierć oznacza bowiem konieczność rozpoczynania zabawy od początku. Ponadto doświadczenie zdobyte w wyniku zabicia przeciwnika rozkłada się proporcjonalnie pomiędzy wszystkich członków grupy, dzięki czemu każdy z nich rozwija się z czasem. Jest to bardzo ciekawy i trafny pomysł, dzięki któremu autorom udało się uniknąć pułapki polegającej na faworyzowaniu jednej postaci kosztem innych.

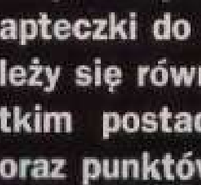
## BOHATEROWIE ANOTHER WAR



**Siłacz**
– dość prymitywny osobnik o dużej sile fizycznej. Preferuje proste rozwiązania z użyciem swoich mięśni.



**Złodziej**
– tajemniczy bohater, który sprawdza się podczas otwierania drzwi. Posiada dostatecznie dużą inteligencję do obsługi większości rodzajów broni.



**Inteligent**
– najsłabsza postać, choć o wysokiej inteligencji. Dzięki temu świetnie nadaje się na snajpera, jest też dość zręczny.

## BROŃ PARTYZANTÓW

**Mauser 98k**

podstawowy karabin armii niemieckiej. Jego magazynek nie jest pojemny, szybkostrzelność również nie poraża, jednak jest to całkiem przydatna broń.

**Parabellum P98**

uniwersalny pistolet, przy pomocy którego wróg napsuje Ci sporo krwi. Duża szybkostrzelność.

**Strzelba**

myśliwska dwururka nie nadaje się do strzelania snajperskiego, jednak z bliskiej odległości potrafi zabić już przy pierwszym wystrzale.

**Sztucer z lunetą**

bardzo cenna broń, choć wymaga umiejętnej obsługi. Trzeba przeładowywać po każdym wystrzale. W odpowiednich rękach staje się śmiertelnym zagrożeniem dla wrogów.

**Walther PPK**

drugi pistolet, który także może przydać się podczas starcia ze słabszymi przeciwnikami, zwłaszcza gdy nie masz pod ręką nic cięższego.

Jeśli zaś chodzi o doświadczenie, warto zaznaczyć, iż w przeciwieństwie do ***Baldur's Gate*** trudno tu zarobić na kolejny stopień wtajemniczenia po prostu walcząc, lwią część punktów dostaje się za kluczowe rozmowy i wykonywanie zadań, co również nie jest bez znaczenia dla strategii obranej przez gracza. Umiejętności bohaterów rosną, jednak nadal podlegają oni twardym prawom rządzącym światem gry – po długim biegu, wyczerpani będą musieli się zatrzymać, zaś użyta broń specjalna zadziała ponownie dopiero po naładowaniu.

### Dobry wojak Szwejk?

Wszystkie opisane dotychczas cechy sprawiają, iż **Another War** jawi się jako naprawdę solidna produkcja, której niczego nie brakuje. W istocie, na pierwszy rzut oka każdy element programu jest dopracowany do ostatniego szczegółu tworząc intrygującą całość. Okazuje się jednak, iż istnieją tu pewne mankamenty, które co prawda nie rzutują w znaczący sposób na grywalność i ogólny odbiór programu, jednak w pewnym stopniu psują przyjemność czerpaną z zabawy. Pierwsza sprawa to grafika. Została ona zaprojektowana poprawnie, tzn. nie ma wątpliwości podczas identyfikacji obiektów w poszczególnych lokacjach, w wybranych miejscach panuje zmienna pogoda – raz pada deszcz, kiedy indziej świeci słońce i generalnie wszystko byłoby w porządku, gdyby nie fakt, iż

ogólna koncepcja nieco trąci myszką. Gra nie wykorzystuje możliwości współczesnych akceleratorów graficznych, co oznacza, iż każda z obecnych na rynku kart obsłuży ją bez zadyszki. W czasach, gdy efekty wizualne są nierzadko głównym pomysłem na grę, nie jest to wszakże poważny mankament – środowisko okazuje się być proste, lecz funkcjonalne. Podobnie ma się sprawa z poczuciem humoru autorów. Jak podkreśliłem wcześniej, włożyli oni sporo wysiłku w ten właśnie aspekt dzieła i nierzadko trafili w sedno, bywa jednak, iż niektóre gagi są wtrącane na siłę i w ogóle nie śmieszą. Również kwestie wypowiadane przez uczestników rozgrywki momentami są sztuczne, co jest o tyle przykre, że większość głosów podłożonych przez aktorów okazuje się być trafnie dobrana, dzięki czemu słucha się ich bez zgrzytania zębami. Ostatni zarzut muszę postawić koncepcji fabularnej. Po kilku godzinach obcowania z programem nie ma się już wątpliwości, iż pomimo gęsto ścielącego się trupa, ***Another War*** to lekka rozrywka. Niemniej na samym początku odniosłem (mylne zresztą) wrażenie, iż mam do czynienia z horrorem. Na to bowiem wskazywały wiadomości przekazywane przez Pierre'a, na szczęście szybko wyjaśniło się, jakie są intencje twórców. To wahanie gatunkowe jest tylko drobnym potknięciem, chociaż nie ukrywam, iż przyjemniej grałoby się bez niego.

Okazuje się, iż Polacy również potrafią stworzyć dzieło porządnie wykonane i atrakcyjne pod każdym względem. Nie oznacza to bynajmniej, że **Another War** nie można było napisać inaczej i (być może) lepiej. Wydaje się jednak, iż jeśli przymknie się oko na kilka niezbyt istotnych niedociągnięć i przyzwyczai do neutralnej grafiki, można czerpać z programu sporo przyjemności. Na takie wrażenie składa się zarówno ciekawa i dopasowana do klimatu muzyka, ale również sporo pomysłów związanych z rozwiązaniami fabularnymi. Powstaje przy tym pytanie, czy program, który jest przeznaczony również na rynki zagraniczne, będzie w stanie zdobyć serca odbiorców, którzy przecież mają poczucie humoru oraz skojarzenia nieco inne od naszych. Nie zmienia to jednak faktu, iż dla nas **Another War** to cenna inicjatywa i źródło niezłej zabawy. ❐

| Cena: 99 zł | Wersja polska ✓ | Demo: — | ROLE-PLAYING | 8 |
|---|---|---|---|---|

**Wymagania minimalne:** *Pentium 2 300, 128 MB RAM, 8 MB akcelerator 3D*

**Wymagania zalecane:** *Pentium 2 450, 256 MB RAM*

**producent:** *Mirage* **wydawca:** *IM Group*
**polski dystrybutor:** *IM Group*
**http://www.anotherwar.com**

**NIEZŁA JAZDA**

## W SKRÓCIE

***ZALETY:***
+ ciekawa fabuła
+ wartka akcja
+ dobra, klimatyczna muzyka
+ dowcip

***WADY:***
– średniej jakości grafika
– momentami sztuczne dialogi

# Władca Pierścieni

## Kolekcjonerska Gra Karciana

www.isa.pl

Władca Pierścieni

Zestaw podstawowy

Zestaw dodatkowy

Zamów już

sklepik@isa.pl

Tel. (0...22) 846 27 59

www.isa.pl

# Kup i zagraj!!!

Pytaj w salonach EMPiK in medio RELAY

Oraz w księgarniach na terenie całego kraju.

Oficjalny dystrybutor :

ISA Sp. z o.o.
tel. (0...22) 846 27 59
e-mail: isa@isa.pl

Władca Pierścieni, wszystkie postacie i miejsca są znakami towarowymi Saul Zaentz Company jako Tolkien Enterprises, licencja udzielona New Line Productions, Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. ™ ® & © 2001 Decipher Inc.

# DEFENDER OF THE CROWN

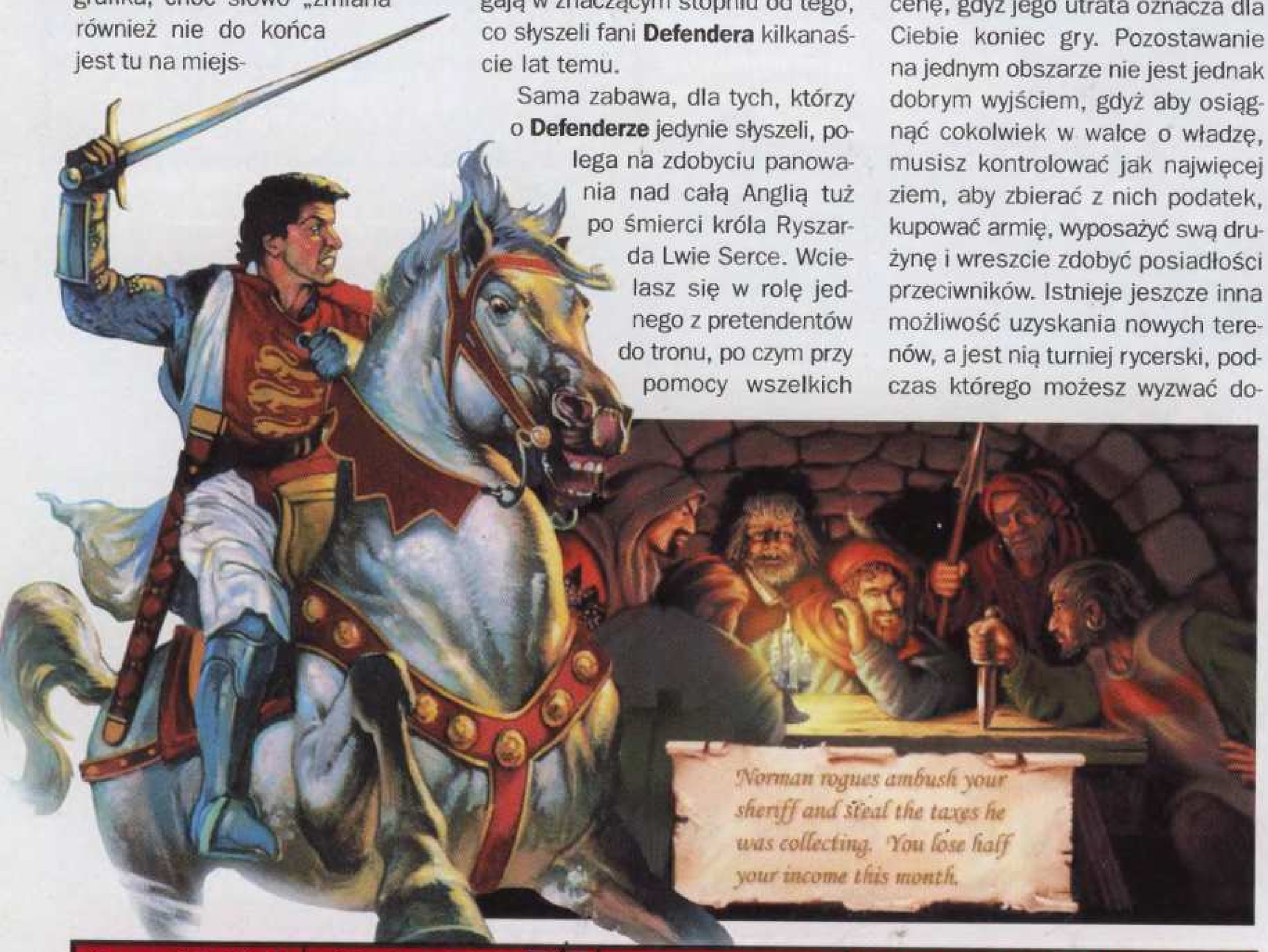
## Staruszek nadal dycha

**Pod koniec szarych lat 80-tych byłem dumnym posiadaczem Atari 800 XL z magnetofonem. Sprzęt był absolutnie boski, ale pamiętam, że do kolegi z osiedla, który miał już wówczas C64 ze stacją dysków i drukarką, chodziłem z niekłamaną zazdrością. Podczas jednej z takich wizyt kumpel pokazał mi nową wówczas grę Defender of the Crown. W rezultacie zasiedziałem się u niego do tego stopnia, że do akcji musiała wkroczyć matka kolegi, grzecznie wypraszając mnie z domu. Te dość odległe czasy stanęły mi przed oczyma jako żywo, gdy uruchomiłem na swoim pececie „podmalowaną" wersję starego Defender of the Crown, wydaną niedawno przez Lemon Interactive.**

***Elektryczny***

Przed uruchomieniem gry zastanawiałem się, czy dodano po tych wszystkich latach jakieś nowe opcje i czy w **Defender of the Crown** będzie można wreszcie pobawić się w kilka osób. Już po kilku chwilach spędzonych z tym tytułem wiedziałem jednak, że zmieniła się jedynie grafika, choć słowo „zmiana" również nie do końca jest tu na miejscu, gdyż tak naprawdę zwiększyła się jedynie rozdzielczość i liczba kolorów. Poza tym wszystkie rysunki nadal do złudzenia przypominają to, co starsi gracze podziwiali niegdyś na C64, Amstradzie, czy Amidze. Ta sama uwaga tyczy się zresztą wszystkich melodii, które nie odbiegają w znaczącym stopniu od tego, co słyszeli fani **Defendera** kilkanaście lat temu.

Sama zabawa, dla tych, którzy o **Defenderze** jedynie słyszeli, polega na zdobyciu panowania nad całą Anglią tuż po śmierci króla Ryszarda Lwie Serce. Wcielasz się w rolę jednego z pretendentów do tronu, po czym przy pomocy wszelkich dostępnych środków, musisz wywalczyć sobie drogę na szczyt. Każdy z możnowładców ma trzy statystyki – dowodzenie, umiejętność fechtunku oraz pojedynkowanie się na kopie. Po rozpoczęciu gry komputer przydziela Ci terytorium startowe, którego musisz bronić za wszelką cenę, gdyż jego utrata oznacza dla Ciebie koniec gry. Pozostawanie na jednym obszarze nie jest jednak dobrym wyjściem, gdyż aby osiągnąć cokolwiek w walce o władzę, musisz kontrolować jak najwięcej ziem, aby zbierać z nich podatek, kupować armię, wyposażyć swą drużynę i wreszcie zdobyć posiadłości przeciwników. Istnieje jeszcze inna możliwość uzyskania nowych terenów, a jest nią turniej rycerski, podczas którego możesz wyzwać dowolnego władcę na pojedynek na kopie, zwycięzca zaś zabierze wybrane przez siebie ziemie. Do tego dochodzi cała masa drobiazgów, które sprawiają, że w **Defendera** gra się znakomicie, jak choćby możliwość wypełniania dodatkowych misji dla Robin Hooda (wybierasz jedną na początku gry), czy nocne wycieczki na zamek przeciwnika w celu odbicia księżniczki. Brakuje niestety Defenderowi jednej istotnej opcji, a mianowcie możliwości zapisywania stanu gry. Nie jest to może ogromny minus, gdyż przeciętna partyjka trwa raczej krótko, ale z pewnością sejwy byłyby mile widzianym dodatkiem.




Dla miłośników klasyki nowy **Defender of the Crown** to po prostu pozycja obowiązkowa. Młodsi gracze, dla których pierwsza przygoda ze strategiami historycznymi rozpoczęła się od ***Europy Universalis***, czy ***Shoguna***, mogą z kolei stwierdzić, że gra jest dla nich zbyt mało rozbudowana. Właśnie pod kątem tych ostatnich wystawiam **Defenderowi** ocenę ostateczną, starzy wyjadacze bowiem i tak sięgną po ową pozycję z pobudek sentymentalnych. Dodatkową gratką dla miłośników klasyki są załączone na kompakcie amigowa oraz ośmiobitowe wersje **Defendera**. ❐

**Cena: 19,90 zł** | **Wersja polska** ✓ | **Demo:** —

**Wymagania minimalne:** *Pentium, 16 MB RAM, CD-ROM x4, SVGA*

**Wymagania zalecane:** *32 MB RAM*

**producent:** *Black Star* **wydawca:** *Cinemaware*
**polski dystrybutor:** *Lemon Interactive*

**http://www.cinemaware.com**

***STRATEGICZNA***

**7**

**WARTO ZAGRAĆ**

### W SKRÓCIE

***ZALETY:***

+ stary, dobry pomysł
+ poprawione grafika oraz dźwięk

***WADY:***

– mało atrakcyjny dla nowych graczy
– brak opcji zapisu gry
– brak możliwości gry dla dwóch osób

KONKURS FILMOWY

# MATRIX REVISITED

„Matrix" to dziś klasyka kina science-fiction. Wielu nie bez podstaw uważa film braci Wachowskich za kultowy. Kolejne dwie części „Matrixa" to jedne z najbardziej oczekiwanych premier filmowych. Niestety ich data została już kilkakrotnie przesunięta. Wiele wskazuje na to, że ciąg dalszy zobaczymy dopiero w przyszłym roku. Na osłodę pozostaje nam spotkanie z wydaniem specjalnym filmu, które pojawi się zarówno na kasetach wideo, jak i płytach DVD.

„Matrix Revisited" to ponad dwie godziny specjalnie przygotowanych materiałów. Wśród nich są pierwsze informacje związane z owianymi tajemnicą sequelami. „Matrix Revisited" pojawi się na płytach DVD w dwóch wersjach. Jedna zawierać będzie tylko materiały specjalne, a druga dodatkowy krążek z filmem braci Wachowskich.

A oto konkurs.

Proszę podać imiona głównych bohaterów „Matrixa", których zagrali Keanu Reeves i Laurence Fishburne.

Zgłoszenia, wyłącznie na kartkach pocztowych, należy przysyłać na adres redakcji ŚGK do dnia 30 maja 2002 r. Wśród autorów prawidłowych odpowiedzi rozlosujemy nagrody - oczywiście, filmy „Matrix Revisited".

MATRIX

PONOWNE SPOTKANIE

Matrix zabierze Cię tam,
gdzie nigdy dotąd nie byłeś...
Od koncepcji do fenomenu.

NOWOŚĆ. DWUPŁYTOWA EDYCJA
KOLEKCJONERSKA DELUXE
NA PŁYTACH DVD VIDEO

Płyta 1: MATRIX REVISITED*

Ponad 2 godziny unikalnych materiałów o filmie m. in.:
- Za kulisami „Matrixa 2" • Co to jest „Animatrix"?
- Jak powstały sceny walki
- Montaż ścieżki dźwiękowej i wiele innych

Płyta 2: MATRIX

- Film oraz dodatki specjalne

* także w sprzedaży indywidualnej na video i DVD

Od 19 kwietnia 2002
szukaj w dobrych sklepach!
Matrix Revisited także na video.

© 1999 Village Roadshow Films (BVI) Ltd., an AOL Time Warner Company. All Rights Reserved.
© 2001 Warner Home Video, an AOL Time Warner Company. All Rights Reserved.
© 2002 Warner Bros. Poland Sp. z o.o. Wszystkie prawa zastrzeżone

Fantastyka · radio KOLOR · machina

# BEAM BREAKERS

## Przygody latającego gangstera

Swego czasu ogromną popularnością cieszyła się gra ***Driver***. Jej założenia były bardzo proste: gracz wcielał się w postać drobnego gangstera i wykonywał różne zlecenia, które otrzymywał od swych przełożonych. Wszystko to okraszone było znakomitą grafiką i cudowną muzyką. Niemal identycznie sprawy się mają w przypadku najnowszej gry wydanej przez **Fishtank Interactive** pod tytułem **Beam Breakers**.

*Mariusz Puzynowicz*

Akcja gry toczy się w mieście Neo York w roku 2374. Tradycyjne samochody dawno już odeszły w zapomnienie. Ludzie poruszają się pojazdami antygrawitacyjnymi, które mogą wznieść się na każdą wysokość (swoją drogą pomysł żywcem zerżnięty z „Piątego Elementu" Luca Bessona). Jako, że jesteś bez pracy, zgłaszasz się do restauracji i otrzymujesz tam stanowisko rozwoziciela pizzy. W swoim fachu jesteś znakomity, dostrzega to Twój szef, który nagle zaczyna prosić Cię o drobne „przysługi". A to trzeba „zamknąć" restaurację konkurenta, a to kogoś „uciszyć", czy wreszcie „pożyczyć" jakiś pojazd. Jako, że nie masz w zwyczaju odmawiać przełożonym, w krótkim czasie stajesz się pupilkiem szefa. W nagrodę za wypełnianie zleceń otrzymujesz coraz to lepsze auta i ulepszenia do nich. Nie myśl sobie jednak, że będziesz mógł bezkarnie hasać po mieście. Policja w Neo York nie śpi i dopadnie Cię szybciej niż myślisz, chyba że będziesz naprawdę dobry.

Może się wydawać, że fabuła i przebieg rozgrywki nie odbiega zbytnio od ***Drivera***. Mało tego, nawet tryby gry są niemal identyczne (np. wolna jazda po mieście, czy jak najdłuższe przetrwanie na planszy). Mimo tego uważam, że **Beam Breakers** to zupełnie inna gra, choćby ze względu na to, że akcja umieszczona jest w przyszłości. Tu nie wystarczy skręcać na boki, dochodzi do tego jeszcze sterowanie góra, dół. Zdecydowanie trochę czasu trzeba poświęcić na naukę jazdy ponieważ na początku sprawiać będzie ona sporo trudności. Jednak gra jest warta świeczki, gdyż późniejsze rajdy wynagradzają to z nawiązką. Dawno nie zdarzyło mi się podczas wyścigu balansować ciałem przed monitorem zgodnie z kierunkiem skrętu mojego auta. Szczególnie ucieczka przed policją dostarcza niezapomnianych wrażeń.

Do dyspozycji gracza oddano kilka sporych rozmiarów dzielnic. Przyjdzie Ci wypełniać misję np. w Małych Włoszech czy też w Chinatown. Denerwujący jest fakt, że niemal identyczne zadania powtarzają się kilka razy. Plus autorom należy się za to, że każda lokacja jest inna. Miasto wygląda cudownie i żyje. Dookoła mnóstwo samochodów, po chodnikach chodzą ludzie i tylko od gracza zależy, czy chce jechać tuż przy ziemi, czy też może ma ochotę wznieść się na wysokość dachów. Grafika robi duże wrażenie. Podczas przejażdżki czuć ogrom miasta. Świetnie prezentują się efekty świetlne. Szkoda tylko, że samochody po zderzeniach nie mają żadnych uszkodzeń, z pewnością ubarwiłoby to jeszcze bardziej rozgrywkę.

Przy **Beam Breakers** spędziłem kilka miłych wieczorów i nie żałuję tego ani trochę. Według mnie gra ma szansę zostać zauważona na rynku i osiągnąć stałe grono swoich fanów. Jeżeli lubisz bardzo dynamiczne wyścigi i posiadasz mocny komputer to szczerze polecam. ❐

### W SKRÓCIE

***ZALETY:***

+ grafika i dźwięk
+ ciekawe misje
+ dużo pojazdów
+ znakomity klimat s-f

***WADY:***

– spore wymagania sprzętowe
– powtarzające się misje

**Cena:** 49,90 zł | **Wersja polska** ✓ | **Demo:** —

**Wymagania minimalne:**
*P 2 400, 64 MB RAM, 16 MB akcelerator 3D*

**Wymagania zalecane:**
*P 3 900, 256 MB RAM, 32 MB akcelerator 3D*

**producent:** *Similis* **wydawca:** *Fishtank Interactive*
**polski dystrybutor:** *Lemon Interactive*

**http://www.similis.com**

***ZRĘCZNOŚCIOWA***

**8**

**NIEZŁA JAZDA**

# SPACE HASTE 2

## Kosmiczna gorączka

**Tak się składa, że na rynku pojawiło się ostatnio dość sporo futurystycznych wyścigów, z których większość niestety prezentuje przeciętny poziom. Chciałbym móc powiedzieć coś lepszego o Space Haste 2, wydanym ostatnio przez TopWare, taka opinia jednak mijałaby się z prawdą.**

*Mariusz Puzynowicz*

**Space Haste 2** przenosi gracza w bliżej nieokreśloną przyszłość, kiedy dzisiejsze samochody można spotkać już tylko w muzeum. Teraz ludzie poruszają się poduszkowcami, które są napędzane wodorem i osiągają zawrotne prędkości. Gra oferuje dwa tryby zabawy – wyścig z przeciwnikami oraz z czasem. Jeżeli chodzi o pierwszy z nich, kiedy wygrasz z poduszkowcami komputera na co najmniej średnim poziomie trudności, odblokowany zostanie nowy tor. Natomiast drugi tryb polega na pokonywaniu coraz szybciej kolejnych okrążeń. Moim zdaniem dwa rodzaje zabawy to trochę mało jak na wyścigi samochodowe, grze z pewnością uroku dodałyby chociaż jakieś mistrzostwa.

Gra zawiera 8 tras oraz tyle samo poduszkowców. Niestety tory mało różnią się od siebie. Nawet wystrój graficzny tras nie zmienia się specjalnie. Choć nawet gdyby było inaczej, gracz nie miałby zbyt wielu okazji, aby podziwiać otoczenie, gdyż sam wyścig jest piekielnie szybki. Muszę przyznać, że jak dla mnie odrobinę przesadzono z prędkością. Możliwe jest rozpędzenie się do tysiąca kilometrów na godzinę. Im szybciej jedzie gracz, tym mniej panuje na swym wozem, ponieważ obraz przesuwa się tak prędko, że nie ma właściwie szans na prawidłową reakcję.

Na trasach porozrzucane są ulepszenia do aut. Niektóre przyspieszają chwilowo wóz gracza, a inne pozwalają przejeżdżać przez przeciwników bezkolizyjnie. Każdy poduszkowiec ma ,też dopalacz, który jest automatycznie odnawiany po każdym okrążeniu. Podczas zawodów należy uważać na poziom energii, gdyż w przypadku jej wyczerpania, gracz kończy wyścig na ostatniej pozycji. Kilka zdań należy poświęcić również samym autom. Każde z nich charakteryzuje się odmiennymi cechami – wagą, prędkością początkową, przyspieszeniem, odpornością, sterownością i mocą dopalacza. Tak więc można spotkać na przykład wozy, które osiągają duże prędkości lecz są zarazem nadsterowne, czy też odwrotnie – wolne, ale dające łatwo się prowadzić. Aby wybrać odpowiedni wariant dla siebie, należy poświęcić trochę czasu i przetestować każdy model.

W **Space Haste 2** poziom trudności jest dobrze wyważony. Wyścigów nie wygra się z marszu, bez uprzedniego treningu. Komputerowi przeciwnicy wiedzą co to szybka i skuteczna jazda. Trudno z nimi wygrać (szczególnie na wyższych poziomach trudności), aczkolwiek przy odrobinie wprawy nie jest to niemożliwe.

Jeżeli chodzi o oprawę audiowizualną to jest ona całkiem znośna. Szczególnie tory od strony graficznej prezentują się przyzwoicie, choć, jak wspominałem, są raczej monotonne. Gorzej jest z wyglądem poduszkowców, które są troszkę toporne. Strona dźwiękowa składa się z ryku silników i bardzo dynamicznych utworów techno.

**Space Haste 2** to kolejne przeciętne futurystyczne wyścigi, które nie wyróżniają się niczym szczególnym, może poza zawrotną prędkością. Jeżeli jesteś fanem tego gatunku gier możesz spróbować sięgnąć po ten tytuł. Nawet totalnym maniakom jednak nie gwarantuję, że **Space Haste 2** przypadnie im do gustu. ❐

### W SKRÓCIE

**ZALETY:**
+ nie najgorsza grafika

**WADY:**
– mało trybów rozgrywki
– szybko się nudzi
– chaotyczne sterowanie
– mało tras i pojazdów

| Cena: 29,95 zł | Wersja polska ✓ | Demo: CD 5/02 | ZRĘCZNOŚCIOWA |
|---|---|---|---|

**Wymagania minimalne:** *Pentium 2 300 MHz, 64 MB RAM, 8 MB akcelerator 3D*

**Wymagania zalecane:** *Pentium 2 400 MHz, 128 MB RAM, 32 MB akcelerator 3D*

**producent:** *Asylum Games* **wydawca:** *Midas*
**polski dystrybutor:** *Topware*

**http://spacehaste.topware.pl**

**5**

**NIC TAKIEGO**

# SID MEIER'S SIM GOLF

## Imperium golfowe dla każdego

**Nawet najkrótsza sesja grania w najnowsze dzieło Sida Meiera – Sim Golf – nie pozostawia najmniejszych wątpliwości: legendarny twórca *Civilization* znów trafił w dziesiątkę. Biorąc na tapetę ekskluzywny i piękny sport, jakim jest golf, wyczarował fantastyczną grę ekonomiczno-strategiczną, która urzeka prostotą obsługi i uzależnia niczym najmocniejszy narkotyk swoją grywalnością. Dawno już nie spotkałem się z grą ekonomiczną, która mimo iż rewolucyjna pod względem konceptu bynajmniej nie jest, to jednak nie pozwala oderwać się od monitora przez długie dni (i noce) – ostatni taki przypadek zanotowałem podczas grania w *Tropico*.**

***baRTeS***

Pewnego razu żył sobie wujaszek Harry. Wujcio, jak wszystkie istoty śmiertelne, w końcu opuścił nasz piękny padół, zostawiając Tobie sto tysięcy zielonych banknotów. Nie pomyśl sobie przeto, że wreszcie będziesz mógł sobie kupić jakieś sportowe, czerwone autko i podrywać nim blond piękności. O nie! Pieniądze otrzymane w spadku musisz przeznaczyć na bardzo konkretny cel. Jest nim zrealizowanie największego z niespełnionych marzeń zmarłego krewnego, czyli budowę pola golfowego i stopniowego przekształcenia go w największe imperium golfowe znane ludzkości. Nie pora na rozpacz, zgrzytanie zębami i załamywanie rąk: nawet jeśli do tej pory w Twym mniemaniu piłeczka golfowa nie różniła się zbytnio od ping-pongowej, zapewniam, że z zadaniem budowy pierwszego pola z prawdziwego zdarzenia powinieneś sobie poradzić bezproblemowo. O auto też się nie martw – z biegiem czasu zarobisz tyle pieniędzy, że stać Cię będzie na kilka takich pojazdów.

### Interfejs prawie idealny

Do testowania gry **Sid Meier's Sim Golf** przystąpiłem bez zapoznania się z instrukcją i bardzo mglistym pojęciem, o czym to dzieło traktuje. Tak właściwie, to moja wiedza ograniczała się do świadomości, że czeka na mnie gra strategiczno-ekonomiczna z elementem zręcznościowym. Mając na względzie poziom skomplikowania, dajmy na to, ***Civilization***, spodziewałem się trudnej przeprawy przy zaznajomieniu się z prawidłami rządzącymi grą. Tymczasem rzeczywistość okazała się zgoła odmienna. Już po około pięciu minutach zapoznałem się z podstawowymi klawiszami uroczego pod względem graficznym interfejsu, a po dalszych kilku chwilach miałem za sobą zakup ziemi i wybudowanie pierwszego dołka golfowego. Wszystko to zawdzięczamy wyjątkowo intuicyjnemu operowaniu poszczególnymi zakładkami interfejsu. Stworzenie dołka wymaga wyznaczenia dwóch skrajnych punktów (one jako jedyne elementy nie podlegają od tej chwili żadnej modyfikacji), a następnie dowolnego upiększania terenu znajdującego się między nimi.

Swoboda w prowadzeniu rozgrywki to bodajże największa zaleta programu. Właściwie po wykupieniu jednego z szesnastu terenów pod pole golfowe, dalsza część zabawy zależy już tylko i wyłącznie od Twojej inwencji oraz możliwości finansowych. Pola dzielą się na cztery kategorie: „links", „parkland", „desert" oraz „tropical", które poza odmiennością pod względem struktury geologicznej podłoża posiadają też charakterystyczne dla siebie budowle. Zaczynasz więc od podstaw – skonstruuj kilka początkowych dołków, najlepiej od razu czyniąc powyższe z myślą o ich różnorodności i właściwym wykorzystaniu powierzchni. Każdy z dołków posiada atrybuty długości, wymaganej precyzji i wyobraźni użytkownika. Jeśli zbyt wiele z Twoich konstrukcji nastawionych będzie na profesjonalistów, to amatorzy szybko zniechęcą się poziomem trudności i nigdy więcej nie powrócą na Twoją posiadłość. Najlepiej więc przeplatać trudne etapy z łatwymi w ten sposób, aby wszyscy odwiedzający Twoje pole wracali zeń zadowoleni. Wtedy możesz liczyć nie tylko na wzrost liczby gości (usatysfakcjonowani klienci rekomendują Twój przybytek znajomym), ale i dodatkowe premie oraz wzrost liczby zrzeszonych w Twoim klubie członków. Odrębną, a przy tym istotną, kwestią są regularne wizyty lokalnego komisarza golfowego. Tylko dzięki jego pozytywnej opinii uzyskasz zgodę na poszerzenie swoich włości, co z kolei warunkuje dalszą rozbudowę infrastruktury. Jak więc widać, wszystko odbywa się tu harmonijnie, a łańcuch przyczyn i skutków pozwala Ci stale kontrolować efekty swoich poczynań.

Wraz ze wzrostem liczby dołków, pojawiają się całkiem nowe oferty – na przykład możliwość zorganizowania na Twoim terenie mistrzostw golfowych – ale też nie ominą Cię problemy, że wspomnę o kwestii zmęczenia zawodników odległościami między dołkami oraz problem z pojawianiem się chwastów. Z pierwszą kwestią poradzisz sobie dzięki regularnej rozbudowie ścieżek oraz dostawianiu ławeczek i budowie snack-barów, natomiast utrzymaniem pola w należytym stanie zajmą się specjalnie do tego zatrudnieni pracownicy. Tutaj pojawiają się dwie małe niedogodności: budowanie ścieżek jest odrobinę uciążliwe, nie ma bowiem opcji „przeciągnięcia" ścieżek myszą – zmuszony jesteś za to każdy pojedynczy element

dostawiać, co wiąże się z dużą dawką niepotrzebnego, denerwującego klikania. Z kolei jeśli chodzi o kwestie porządkowe, to należy pamiętać o odpowiednim rozlokowaniu pracowników, jako że oni sami nie domyślą się, gdzie są w danym momencie najbardziej potrzebni. Może się zatem i tak zdarzyć, że najęty robotnik przez rok otrzymywać będzie pensję, a nie wyrwie nawet jednego chwasta.

## W dołku

Rozbudowa pola wiąże się z coraz większą ilością funkcji, nad jakimi trzeba sprawować pieczę. Stąd olbrzymią wagę przywiązuj do corocznych sprawozdań finansowych, raportów o liczbie członków klubu, aktualnego statusu każdego z dołków. Idealnym rozwiązanie jest konfiguracja pewnych elementów pola, co pozwala nie tylko utrzymać odpowiednią estetykę terenu, ale i koryguje ewentualne błędy w tworzeniu sieci dołków, na przykład ich wzajemne nakładanie się, czy brak potrzebnej infrastruktury (ławeczki, klomby z kwiatami, mosty, ścieżki). Tak oto wartko i miło biegnie Twój czas – magnacie golfowy – do momentu, gdy Twoje pole osiągnie pułap osiemnastu dołków. Wtedy to na wsze czasy zapisujesz owo pole i staje się ono dostępne w trybie „mistrzostw".

W tym momencie docieramy do elementu zręcznościowego w **Sim Golf**. Otóż jeśli tylko chcesz, to możesz osobiście wziąć się za czynne uprawianie golfa sterując skonfigurowanym przez siebie zawodnikiem. Ustawiasz na wstępie poziom dziesięciu zdolności: dotyczą one umiejętności posługiwania się różnego typu kijami golfowymi, dorzucono ponadto czynnik szczęścia. Od tej chwili Twój gracz rozpoczyna zawody, podnosząc umiejętności i zarabiając dla Ciebie dodatkowe pieniądze. Z podnoszeniem kwalifikacji bywa różnie – przy złych wynikach jego statystyki mogą się pogorszyć. Pojedynek golfowy, rzecz jasna, wygląda zupełnie inaczej, niż na przykład w grze komputerowej firmowanej nazwiskiem Tiger Woodsa. Widok, tak jak zresztą i w całej grze, to rzut izometryczny 2D, a samo sterowanie jest w znacznym stopniu uproszczone: obierasz tylko sugerowaną trajektorię lotu, wybierasz rodzaj kija golfowego i siłę uderzenia. Reszta pozostaje w rękach Twojego podopiecznego. Można by w tym miejscu polemizować, czy obsługa nie jest ZBYT uproszczona i czy w związku z powyższym aspekt zręcznościowy nie staje się zbędny. Wydaje się jednak, że podczas gry nie odczujesz znużenia, ani zniechęcenia tym trybem.

## On par czy au pair

**Sid Meier's Sim Golf** aż kipi od smaczków uprzyjemniających grę. Choć grafika na stałe ustawiona jest na poziomie 800x600 pikseli, to jednak twórcy zdołali z obiektów wycisnąć maksymalną liczbę detali. Kilkanaście typów ławeczek, ciekawe budowle, kolorowe klomby z kwiatami, drzewa, pomniki, zegary słoneczne, hotele, krokodylki straszące golfistów, przeloty balonów i wiele, wiele innych elementów w niesamowity sposób ożywia teren powodując, że chce się usiąść i spokojnie poobserwować, co się na nim dzieje. Frajdę sprawia też kojarzenie par golfistów – kiedy coś między nimi „zaskoczy" na modłę **The Sims: Randka**, możesz spodziewać się dodatkowych profitów i wzrostu prestiżu. Z kolei najciekawsze zagrania zostają uwiecznione przy pomocy „zdjęć" polaroidowych i okraszone bywają dowcipnymi komentarzami gości. Kto boi się prowadzenia golfowego biznesu przy ograniczonych środkach finansowych, ten niech zdecyduje się na tryb „sandbox", gdzie nie ma żadnego limitu, co o wiele szybciej pozwala stworzyć wymarzone pole golfowe. W kontekście natłoku pozytywnych doznań, nieomal nie zauważyłem, że gra ta w ogóle nie posiada ścieżki dźwiękowej, a jedynie sporadyczne dżingle i efekty specjalne. Trybu sieciowego też nie dołączono, ale mnie bynajmniej wcale to nie przeszkadzało. Polecam tę grę wszystkim tym, którzy w perspektywie nie mają żadnych ciężkich egzaminów lub innych poważnych obowiązków – podejście do **Sid Meier's Sim Golf** może się skończyć miesięczną wyrwą w życiorysie. ❐

## W SKRÓCIE

***ZALETY:***

+ rewelacyjna grywalność
+ prostota obsługi
+ pola golfowe bogate w detale
+ swoboda w wyznaczaniu i osiąganiu celów
+ element zręcznościowy

***WADY:***

– brak ścieżki dźwiękowej

| Cena: 129 zł | Wersja polska ✓ | Demo: CD 3/02 | STRATEGICZNA |
|---|---|---|---|

**Wymagania minimalne:** *Pentium 2 300 MHz, 64 MB RAM, CD-ROM x4, karta 8 MB RAM*

**Wymagania zalecane:** *Pentium 3 500 MHz, 128 MB RAM*

**producent:** *Firaxis Games* **wydawca:** *EA*
**polski dystrybutor:** *IM Group*

**http://www.simgolf.ea.com**

**9**

**REWELACJA**

# TONY HAWK'S PRO SKATER 3

## Swobodne akrobacje na większej przestrzeni

**Nie lubię kontynuacji, antypatia ta uparcie mnie prześladuje i od czasu do czasu powraca ze zdwojoną siłą, czy to podczas oglądania sequelu „Predatora", czy też brnięcia przez drugą część gry o przygodach Draculi. Nie lubię, gdy producenci zatapiają w graczach swoje krwiożercze kły i wysysają z nich resztki z trudem zaoszczędzonych pieniędzy, serwując kolejne części gier, które zasadniczo niczym się od pierwowzorów nie różnią (np. *NBA Live*). Na szczęście Tony Hawk`s Pro Skater 3 z takim grami nie ma nic wspólnego i jak na kolejną odsłonę cyklu prezentuje się wyśmienicie i w miarę nowatorsko.**

***baRTeS***

W przypadku dzieła firmy **GearBox** traktującego o powietrznych wygibasach najsłynniejszych mistrzów deskorolki, najwięcej nowinek uświadczysz w opcji wieloosobowej, gdzie w szranki stanąć może do ośmiu skateboardzistów. Istnieje kilka wariantów gry sieciowej: pierwszy z nich polega na przechwytywaniu piłeczki, a następnie jak najdłuższym pozostawaniu w jej posiadaniu. Jak nietrudno się domyślić, pozostali uczestnicy zabawy tak łatwo nie odpuszczają i będziesz się musiał nieźle nagimnastykować by cennego przedmiotu nie stracić, tym bardziej, że zawodnik posiadający piłeczkę wyraźnie traci na prędkości. Druga z wersji gry online polega na kontrolowaniu pewnych stref toru. Gra opiera się na poszukiwaniu kluczy, które to owe sekretne rejony odblokowują. W ten sposób wspomniany fragment toru staje się „własnością" Twojej drużyny i trzeba będzie uważnie go strzec przed najazdem rywali. Trzecia z propozycji to popularna opcja sieciowa o nazwie „capture the flag". Istotnym novum jest wprowadzenie rozróżnienia barw między drużynami – osiągane jest to dzięki kolorowym okręgom pod stopami i nad głową graczy. Ponadto będziesz mógł zainstalować własne logo dla swego klanu. Warto wspomnieć, że podczas gry sieciowej masz prawo używać postaci wymyślonego przez siebie i dowolnie skonfigurowanego zawodnika.

Oprócz gry wieloosobowej udostępniono wiele innych trybów zabawy. Na początek warto zajrzeć do zakładki „tutorial", wyjątkowo rozbudowanej (kilkanaście etapów rozgrywanych w dowolnej kolejności), a to z tego tytułu, że opanowanie choćby połowy manewrów zajmie Ci sporo czasu, szczególnie jeśli nigdy wcześniej nie obcowałeś z Tony Hawkiem i grą firmowaną jego nazwiskiem. Następnie, w celu dalszego podnoszenia umiejętności, można przejść do opcji „free skate" lub pojedynczego przejazdu na czas. Na początek będzie to trasa wewnątrz huty lub na otwartej przestrzeni na terenie Kanady. Twoim zawodnikiem może być jeden (lub jedna, bowiem damy także są obecne) z trzynastu najsłynniejszych wirtuozów deskorolki lub, wspomniana już wyżej, własnoręcznie „stworzona" postać – modyfikujesz między innymi jej wiek, płeć, pochodzenie, wzrost, wagę, strój, kolor skóry itd.

Największe wyzwanie w **Tony Hawk's Pro Skater 3** to opcja kariery, w której docelowo czeka na Ciebie osiem lokacji, na przykład Tokio, Los Angeles czy Rio de Janeiro. W porównaniu z poprzednimi częściami, trasy są rozleglejsze i bardziej urozmaicone. Zadania na trasie bywają różnorodne: od poszukiwania ukrytych miejsc lub cennych przedmiotów, poprzez zbieranie punktów do statystyk – w ten sposób Twój zawodnik nabiera wprawy – a kończąc na czynieniu niegroźnych psikusów niektórym postaciom napotkanym na trasie. Tak naprawdę jednak oczywistym jest, że Twoja prawdziwa wartość oceniana będzie na bazie umiejętności czysto sportowych. Po kilku godzinach zabawy będziesz w stanie wykonać nawet do trzech trudnych akrobacji równocześnie, co zaiste sprawia olbrzymią frajdę. Przy dużej wprawie zmniejsza się też ryzyko groźnego upadku i oglądania przerażającej plamy krwi powstałej w jego rezultacie. W miarę osiągania postępu w trybie kariery, możesz także nabywać nowy, lepszy sprzęt.

Na zakończenie nadmienię jeszcze, że **Tony Hawk's Pro Skater 3** oferuje edytor tras pozwalający na tworzenie dwukrotnie większych lokacji niż to miało miejsce w drugiej części gry. Jeśli chodzi o grafikę, to stoi ona na wysokim poziomie (rozdzielczość nawet do 1280 na 1024 pikseli), podobnie jak i muzyka. Nie ma co tu kryć: **Tony Hawk** z numerkiem trzy jest równie dobry jak jego poprzednicy i gra ta powinna przypaść do gustu nawet tym, którzy w rzeczywistości deskorolki i ich miłośników omijają szerokim łukiem. ❐

### W SKRÓCIE

**ZALETY:**
+ ciekawy multiplayer
+ rozległe plansze
+ ulepszona grafika

**WADY:**
– do wygodnej obsługi potrzebny jest gamepad

**Cena:** 169 zł | **Wersja polska:** — | **Demo:** —

**Wymagania minimalne:** *Pentium 2 300 MHz, 64 MB RAM, akcelerator 3D*

**Wymagania zalecane:** *Pentium 3 500 MHz, 128 MB RAM*

**producent:** *Gearbox Software* **wydawca:** *Activision*
**polski dystrybutor:** *LEM*

**http://www.activision.com**

***ZRĘCZNOŚCIOWA***

**8**

**NIEZŁA JAZDA**

# PHYSICUS

## Czy nauka fizyki może być atrakcyjna?

**Fizyka należy do tych dziedzin wiedzy, których mój ograniczony humanistyczny umysł nigdy nie przyjmował. Dlatego oceny końcowe z tegoż przedmiotu, zarówno w podstawówce jak i później w liceum, systematycznie zaniżały moją średnią oraz pozbawiały świadectwa z czerwonym paskiem i listów pochwalnych kierowanych do rodziców. Prawdopodobnie byłoby nieco inaczej, gdyby kilkanaście lat temu miał w domu Physicusa – edukacyjną grę przygodową uczącą podstaw fizyki.**

***Maciej Jasiński***

Dystrybutorem **Physicusa** w Polsce firma **Infomedia**, która zadebiutowała kilka miesięcy temu grą ***Asy przestworzy*** – całkiem sympatyczną zręcznościówką pozwalającą zasiąść za sterami samolotów z okresu pierwszej wojny światowej. Tym razem jednak **Infomedia** zajmowała się jedynie spolszczeniem programu i zadbaniem o jego część merytoryczną, nad czym czuwał prof. dr hab. Z. Strugalski. Z całą pewnością **Physicusa** nie można traktować tylko i wyłącznie jako gry przygodowej. Gdybyśmy spojrzeli pod tym kątem na program, to prezentowałby się on raczej słabo. Jednak, gdy dokładnie określimy grupę docelową (dzieci/młodzież w wieku od 7-12 lat), to można uznać **Physicusa** jako produkt wartościowy. Tak też uznało Ministerstwo Edukacji Narodowej i Sportu, które wpisało program na listę zalecanych środków dydaktycznych.

W grze przedstawiono pewną planetę, która w wyniku upadku meteorytu przestała poruszać się wokół własnej osi. Pewien naukowiec miał pomysł jak wprawić planetę ponownie w ruch – stworzył działo, którego siła odrzutu miała okazać się zbawienna. Zabrakło jednak staruszkowi sił na dokończenie prac, lecz zostawił wskazówki dla innych osób, które chciałyby kontunuować jego pracę. Właśnie w takiego młodego naukowca wcielasz się w grze **Physicus** i Twoim ostatecznym celem jest uruchomienie wyrzutni.

Aby to osiągnąć, będziesz musiał przemierzyć wyspę, na której profesor miał swoje laboratorium i wykonać szereg zadań logicznych z zakresu fizyki. Za każdym razem, gdy pojawi się jakaś zagadka, będziesz mógł uruchomić encyklopedię fizyki i uzyskać pomoc w danej dziedzinie. Jest w encyklopedii rozdział „światło i optyka" informujący miedzy innymi o odbiciach światła, pryzmacie, soczewkach, tajnikach konstrukcji lunety i mikroskopu oraz chociażby wyjaśniający skąd bierze się tęcza. W części zatytułowanej „mechanika" poczytasz o masie, sile, gęstości i wszelkich typach ruchu. Rozdział „akustyka" przybliża tematykę związaną z dźwiękiem, „elektromagnetyzm" to w zasadzie poradnik młodego technika, natomiast „termodynamika" prezetuje wiedzę o topnieniu, wrzeniu, i skraplaniu różnych substancji. Informacje przekazano w firmie eksperymentów, które możesz sam przeprowadzać na ekranie monitora – bez obawy że coś się zepsuje, lub powstanie pożar (pamiętam te liczne wypadki z lekcji fizyki).

Tak jak już wspomniałem, wątek przygodowy w **Physicusie** nie jest na najwyższym poziomie. Jednak na końcową ocenę, zamieszczoną poniżej, składa się także wartość edukacyjna gry. Uczenie fizyki nie jest zadaniem łatwym i jakakolwiek forma przybliżenia jej praw i zasad młodym ludziom jest wielkim wyzwaniem. Tym bardziej cieszy, że w **Physicusie** udało się połączyć zarówno zabawę, jak i zdobywanie wiedzy, które jednak nie ma nic wspólnego ze słuchaniem nudnych wykładów w szkole czy studiowaniem podręcznika. ❐

### W SKRÓCIE

***ZALETY:***

+ walor edukacyjny
+ możliwość przeprowadzania eksperymentów

***WADY:***

– nieco archaiczna oprawa graficzna

| Cena: 32,90 zł | Wersja polska ✓ | Demo: — | EDUKACYJNA |
|---|---|---|---|

**Wymagania minimalne:** *Pentium 133 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM x8, SVGA 2 MB*

**Wymagania zalecane:** *Pentium 200 MHz, 64 MB RAM, CD-ROM x12*

**producent:** *Ruske Puhretmaier* **wydawca:** *Infomedia*
**polski dystrybutor:** *Infomedia*

**http://www.strefacd.pl**

**7**

**WARTO ZAGRAĆ**

# WARLORDS BATTLECRY 2

## Nie taki RTS straszny

**Cykl *Warlords* od dawna cieszy się dużą popularnością, aczkolwiek przed dwoma laty twórca gry, firma SSG, zadziwiła swoich fanów przenosząc akcję *Warlordów* do świata strategii czasu rzeczywistego. Pomimo kontrowersji pomysł spodobał się, zaś firma SSG zachęcona sukcesem przygotowała drugą część RTS-owych *Warlordów*. Gra, zatytułowana po prostu Warlords Battlecry 2, oferuje dużą liczbę nowych jednostek i usprawnień, zachowując jednocześnie te same, proste zasady oryginału. Na pewno nie powali Cię na kolana, pozwoli natomiast miło spędzić kilka wieczorów.**

***Bazyl***

Akcja **WB2** toczy się w krainie fantasy o nazwie Etheria, która zamieszkiwana jest przez różnorodne rasy. Twoim zadaniem jest podbicie całego tego świata co odbywa się poprzez zajmowanie kolejnych terytoriów. Na mapie strategicznej wybierasz kolejne cele dla swojej armii, po czym przenoszony jesteś na pole bitwy. Ta rozgrywa się w czasie rzeczywistym i nie powinna być zaskoczeniem dla nikogo, kto jadł RTS-owy chleb. Wydobywasz surowce (w tym przypadku cztery rodzaje), stawiasz kolejne budynki, tworzysz armię. Nowością jest postać Twojego bohatera, o tyle niezwykła, że gromadzi doświadczenie niezależnie od tego, czy walczy w kampanii, pojedynczym scenariuszu, czy w pojedynku sieciowym. Co więcej, może również uczyć się zaklęć, zbierać przedmioty, jak również rozwijać własne, unikalne umiejętności. Jeśli dodasz do tego fakt, iż do wyboru masz 12 ras i 20 klas postaci, może się zdarzyć, iż nigdy nie spotkasz bohatera identycznego z Twoim. Co więcej, ciężko będzie Ci natwet znaleźć armię korzystającą z tych samych typów wojsk – 140 rodzajów jednostek to wystarczająco dużo, byś praktycznie nigdy nie poznał dokładanie wszystkich. Ważne przy tym jest to, iż armie poszczególnych ras są dobrze zaprojektowane i nie zauważyłem, by któraś wybijała się możliwościami ponad inne.

W trakcie rozgrywania kampanii początkowa równowaga pomiędzy armiami różnych ras może się jednak zmienić. Podbicie każdej prowincji oznacza zdobycie określonego bonusu, którym może być skrócenie czasu budowy jakieś jednostki, jej wzmocnienie, zwiększenie szybkości poruszania się, czy nawet zmiana w parametrach budynków. Ta cecha gry sprawia, iż za każdym razem, gdy na nowo przystępujesz do zabawy czeka Cię zupełnie inna przygoda. Innym ciekawym rozwiązaniem jest możliwość dołączenia do bohatera najsilniejszych jednostek, które wyszły z życiem z danego scenariusza. Mogą być one użyte w kolejnych bitwach, to zaś sprawia, iż już na starcie możesz mieć wówczas spore wsparcie dla swojego bohatera.

Podobnie jak w wielu innych strategiach czasu rzeczywistego, przebieg akcji ukazany jest tu w rzucie z góry. Teren, na którym toczy się walka jest dość różnorodny (góry, rzeki, lasy, pustynie), ale niestety z wizualnego punktu widzenia gra prezentuje się raczej przeciętnie. Na pewno nie może się równać z *Warcraftem 3*, nawet *Red Alert 2* wydaje się wyglądać ciut lepiej. Problemem jest też odróżnienie od siebie jednostek, szczególnie w trakcie bitwy. Z kolei bardzo przyjemnie prezentują się efekty towarzyszące rzucaniu czarów. Wybuchów i błyskawic na pewno zobaczysz co niemiara.

Na koniec warto jeszcze dodać, iż **Warlords Battlecry 2** posiada wbudowany edytor map. Pozwala on w szybkim czasie stworzyć nowe tereny, jak również zaprojektować różnego rodzaju zdarzenia. Myślę, że w szybkim czasie na sieci pojawią się do ściągnięcia różne atrakcje.

**Warlords Battlecry 2** nie stanowi kamienia milowego w swoim gatunku. Jest za to dobrze zaprojektowaną i stabilną grą, która zwłaszcza jeśli jesteś miłośnikiem cyklu, pozwoli Ci spędzić długie wieczory przed komputerem. ❐

### W SKRÓCIE

***ZALETY:***

+ ten sam bohater dla gry w trybie multi i single player
+ ciekawie rozwiązana kampania
+ duża różnorodność jednostek, zaklęć i przedmiotów

***WADY:***

– słaba oprawa wizualna i dźwiękowa

| Cena: — | Wersja polska ✓ | Demo: — | STRATEGICZNA |
|---|---|---|---|

**Wymagania minimalne:** *Pentium 2 350 MHz, 64 MB RAM, karta graficzna 8 MB, CD-ROM*

**Wymagania zalecane:** *Pentium 3 450 MHz, 128 MB RAM*

**producent:** *SSG* **wydawca:** *Ubi Soft*
**polski dystrybutor:** *CD Projekt*

**http://www.ssg.com.au/wbc2/**

**7**

**WARTO ZAGRAĆ**

# HOSTILE WATERS

GRA W POLSKIEJ WERSJI
PL
CENEGA
DYSTRYBUCJA W POLSCE

AKCJA 3D / STRATEGIA

***Hostile Waters*** to gra godna polecenia. Jest innowacyjna, nowa, świeża i co najważniejsze - dobra.

**Interia.pl, ocena: 8.5/10**

Nie fabuła, jak mówili autorzy, będzie siłą tej gry - ale jej magnetyzm, który przyciąga gracza do monitora, pochłaniając go całkowicie.

**Gry Online, ocena: 85%**

To coś na kształt dzieła sztuki...

**Wirtualne Imperium Gier, ocena: 9.5/10**

Silnie zarysowana fabuła, logiczna ciągłość kampanii i to coś, co zwykło się określać klimatem, a co tak trudno zdefiniować, sprawiają, że ***Hostile Waters***: *Antaeus Rising* potrafi na długo przykuć uwagę.

**Gazeta Wyborcza**

***Hostile Waters*** to nie tylko ciekawa fabuła i wysoka grywalność. Przy tym wszystkim dzieło to olśniewa grafiką i zachwyca oprawą dźwiękową.

**Świat Gier Komputerowych, ocena: 8**

CENEGA
www.cenega.pl

© 2002 Rage Games Limited. Wszelkie prawa zastrzeżone.
Hostile Waters jest zarejestrowanym znakiem towarowym Rage Games Limited.
Dystrybucja oraz opracowanie polskiej wersji językowej: CENEGA Polska.

Rage
www.rage.com

# WORMS BLAST

## Robaki dla małych dzieci

**Gra *Worms* to jedna z tych produkcji, której legenda zdaje się nigdy nie przemijać. Druga część przygód złośliwych robaków oraz *Worms Armageddon* powiększyły jeszcze bardziej grono wielbicieli tej serii. Do dziś pamiętam nocne sesje podczas których wraz z kolegami rzucaliśmy śmiercionośne „szalone krowy" i mordowaliśmy robaczki na setki wyrafinowanych sposobów. Z tym większą nadzieją usiadłem do najnowszego dzieła Team 17 zatytułowanego Worms Blast. Niestety zawiodłem się niesamowicie i śmiało mogę poradzić wszystkim fanom *Wormsów* – omijajcie ten produkt szerokim łukiem.**

***Maciej Jasiński***

Cóż takiego zmieniło się z **Worms Blast**, w porównaniu z poprzednimi częściami. Przede wszystkim, z zabawnej gry logicznej zamieniła się ona w nudną grę zręcznościową. Nie ma tutaj plansz wypełnionych robakami, które w przeróżnych sceneriach z Twoją pomocą znajdują sposoby na uśmiercenie robaków przeciwnika. **Worms Blast** w niezbyt udany sposób nawiązuje do gier w rodzaju pamiętnej jeszcze z Atari Ściany czy przebojów takich jak Arkanoid. Ten rodzaj zabawy istotnie był czymś atrakcyjnym jeszcze 15 lub 10 lat temu, jednak dziś trudno będzie znaleźć nabywców na grę, jakich pełno jest rozpowszechnianych za darmo w sieci.

Bohaterowie w rodzaju robaczków płci męskiej i żeńskiej, ptaszka, świnki morskiej i łasicy – poruszają się w **Worms Blast** na łódkach. Nad nimi w zależności od planszy pojawiają się różnokolorowe kwadraciki lub też latające cele. Twoim zadaniem jest trafić we właściwy w danym momencie kolor kwadracików, strzelić w cel lub spadającą gwiazdkę i tym podobne. Takie działanie spowoduje zniknięcie części klocków, otrzymanie jakiejś premii czy upadek z góry pewnej paczki. To tyle najogólniejszych zasad. Możesz jeszcze zmieniać broń, podnosić lub opuszczać celownik i regulować siłę strzału. Zabawa jest w sam raz na tyle dobra, aby wytrzymać z **Worms Blast** nie więcej niż godzinę. Przyznaje, że mnie zupełnie nie zainteresowała możliwość bicia rekordów oraz wpisywania się na tablicę chwały i glorii. Może jakoś z tego wyrosłem, a **Worms Blast** to raczej gra dla dzieci w wieku 4-7 lat. Tylko dlaczego w tytule pojawia się słowo „robaki", kusząc wszystkich miłośników starych, dobrych ***Wormsów*** – trudno wyczuć.

Autorzy gry przygotowali coś w formie kampanii, co nazwali puzzle. Jest też szereg pojedynczych misji o ciekawych nazwach w rodzaju: „cele w kolumnach", „zabawa Team 17", „super żaba", „strzelnica" i „gwiazdka z nieba". Nieco przyjemności pojawia się tylko w momencie, gdy masz możliwość strzelania do innych bohaterów. W pojedynkach z komputerem, oraz na kilku planszach dla dwóch graczy, możesz zarówno zajmować się likwidacją klocków umieszczonych nad głową Twej postaci, jak też posyłać pociski w kierunku przeciwnika przez otwierające się co pewien czas grodzie. Nieudane strzały powodują podnoszenie się poziomu wody, te wymierzone w klocki przeciwnika doprowadzają do ich zamiany w czarne z symbolem trupiej czaszki.

**Worms Blast** można traktować jako wypadek przy pracy, chwilową słabość ludzi z **Team 17**, którzy nie mając dobrych pomysłów zamierzali nieco dorobić do swoich zapewne niewielkich pensji. Jest to gra idealna dla małych dzieci, które nie poznały jeszcze prawdziwych **Wormsów** i nie są w stanie dokonać właściwej oceny tej produkcji. Dla mnie, jako fana sympatycznych „robaków", jest to zupełne nieporozumienie. Na pocieszenie pozostaje tylko fakt, że firma **LEM** wydała **Worms Blast** w polskiej wersji językowej. Przynajmniej dzieciaki nie będą pytały starszych o znaczenie pojawiających się w grze słów. ❐

| Cena: 49 zł | Wersja polska ✓ | Demo: — | ZRĘCZNOŚCIOWA | 4 |
|---|---|---|---|---|

**Wymagania minimalne:** *Pentium 2 350, 64 MB RAM, akcelerator 3D 16 MB*

**Wymagania zalecane:** *Pentium 3 450, 128 MB RAM, akcelerator 3D 32 MB*

**producent:** *Team 17* **wydawca:** *UbiSoft*
**polski dystrybutor:** *LEM*

**http://wormsblast.team17.com**

**DLA UPARTYCH**

### W SKRÓCIE

***ZALETY:***
+ tryb dla dwóch graczy

***WADY:***
– brak klimatu ***Wormsów***
– schematyczność zadań

NINTENDO
GAMECUBE™

Dystrybutor:
LUKAS TOYS Sp. z
o.o.
ul. Partynicka 29
53-031 Wroclaw
tel. 071/33978O2

Nie graj bez kamizelki ratunkowej!

Life's a game

www.nintendogamecube-europe.com

# RYCERZE KRÓLA ARTURA 2
# TAJEMNICA MERLINA

## Powrót do okrągłego stołu

**Rok temu miałem okazję pograć w *Rycerzy króla Artura*, francuską przygodówkę autorstwa firmy Wanadoo. Z nasiadówki przy tej grze wyniosłem dość miłe wspomnienia, choć tytuł ten zawierał sporo irytujących błędów, jego lokalizacja zaś nie stała na zbyt wysokim poziomie. Do kontynuacji zasiadłem z entuzjazmem, tym bardziej, że fabuła „jedynki" wydała mi się całkiem porywająca. Niestety czekało mnie ogromne rozczarowanie.**

***Elektryczny***

### Powrót króla

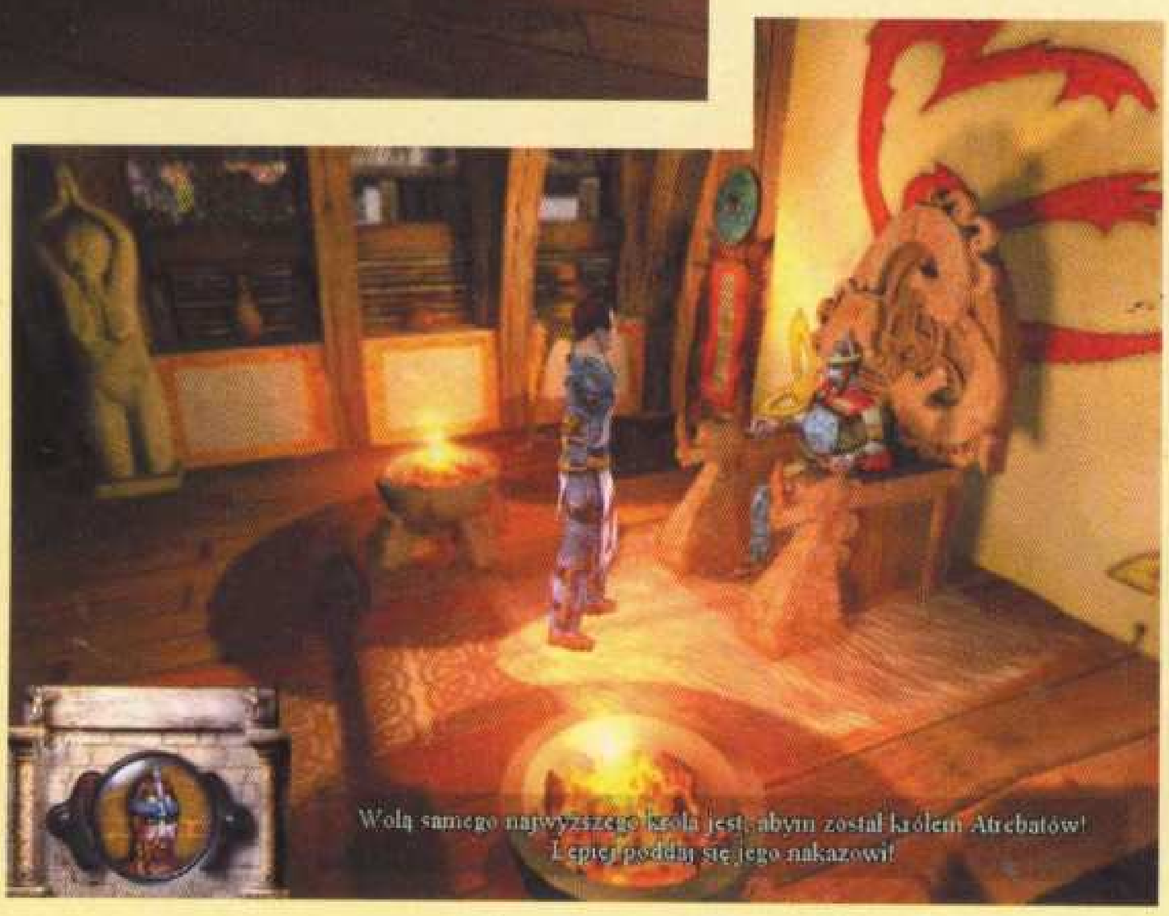
Podobnie jak w pierwszej części ***Rycerzy króla Artura***, również kontynuacja pozwala zagrać bohaterem Celtem bądź rycerzem, broniącym ideałów chrześcijańskich. Jest to bardzo ciekawy zabieg, który zresztą chwali się autorom scenariusza. Sprawia on, że ścieżki prowadzące do zakończenia zabawy są zupełnie różne (można się nawet pokusić o stwierdzenie, że **Rycerze króla Artura 2** to dwie przygodówki w jednej). Zawiązanie akcji oraz zakończenie mają jednak sporo cech wspólnych. Historia zaczyna się bowiem od kłopotów Bradwena, głównego bohatera gry, z przejęciem tronu rodu Atrebatów. Celt musi najpierw odzyskać od wróżek koronę władcy, zaś chrześcijanin uporać się z człowiekiem, który pod jego nieobecność przywłaszczył sobie insygnia.

### Deja vu

Jeśli patrząc na te strony widzisz grafiki, które żywcem przypominają te, jakie towarzyszyły recenzji ***Rycerzy króla Artura***, nie mylisz się. Nie jest to jednak sprawka redakcyjnego chochlika. Tak się złożyło, że autorzy kontynuacji postanowili maksymalnie pójść na łatwiznę, umieszczając akcję w identycznych lokacjach. Brak zmian dostrzegalny jest również w każdym innym aspekcie gry, która została skonstruowana na szkielecie poprzedniczki. Oznacza to, że **Rycerze króla Artura 2** posiadają te same bugi, z jakimi użerać się musieli posiadacze pierwszej części. Tak więc nakierowywanie postaci na przedmioty nadal graniczy chwilami z cudem (czasem musisz naobracać się kilka razy, nim wciśnięcie klawisza akcji da pożądany efekt), poza tym bohater czasami może wchodzić po schodach tylko i wyłącznie w trybie biegania, wreszcie w grze nadal przy dłuższej rozgrywce sypie się dźwięk, a głosy niektórych postaci zostały przypisane niewłaściwym osobom. W przypadku pierwszej części przymknąłem jeszcze oko na niektóre z tych błędów, ale do momentu wydania kontynuacji było według mnie wystarczająco wiele czasu, by wyczyścić wszystkie buraczki. Tak dalece posunięte lenistwo programistów to po prostu skandal.

### Metoda prób i błędów

Pomimo tego, że wymienione w powyższym akapicie błędy wyjątkowo mnie zirytowały, uznałem, że gra nie jest na tyle zabugowana, by nie mogła uratować jej dobra fabuła i ciekawe zagadki. Pierwszy z warunków został spełniony, bowiem każda z dwóch historii opowiedzianych w **Rycerzach króla Artura 2** jest ciekawa. Niestety tego samego nie da się powiedzieć o zagadkach, z których część polega wyłącznie na wypróbowywaniu różnych możliwych rozwiązań do skutku. Znakomitym przykładem może być problem przed jakim



Bradwen Celt staje już w początkowej fazie zabawy, podczas wycieczki do magicznego lasu Arden. Jego zadaniem jest wezwanie przy pomocy magicznego pucharu czarodziejki z jeziora, która ma mu oddać koronę władców Atrebatów. Oczywiście okazuje się, że Bradwen musi najpierw przejść próbę, która polega na ułożeniu czterech kamieni reprezentujących króla, bogów, Ziemię oraz ludzkość. Każdy z nich musi zostać położony na jednym z ołtarzy rozrzuconych po wysepkach na jeziorze. Nie byłoby w tym nic złego, gdyby nie fakt, że nie otrzymujesz absolutnie żadnej, nawet najbardziej enigmatycznej wskazówki, dotyczącej właściwego rozwiązania. Co prawda wszystkie ołtarze są ozdobione różnymi symbolami, ale konia z rzędem oddam temu, kto w abstrakcyjnych esach-floresach doszukałby się jakiegoś sensu. Koniec końców zostałem zmuszony do wypróbowania każdej z dwudziestu czterech kombinacji. Zgodnie z prawem Murphy'ego trafiłem pod sam koniec i bynajmniej nie byłem z tego powodu szczęśliwy.

## Słowa otuchy

Swoje ponarzekałem, pora jednak wymienić kilka plusów **Rycerzy Artura 2**. O dwóch, mianowicie o dobrej fabule i możliwości przejścia gry na dwa sposoby już wspomniałem. Na pochwałę zasługuje również encyklopedia dotycząca legend arturiańskich oraz Brytanii tuż po wyniesieniu się z niej Rzymian. Kolejną miłą niespodzianką jest możliwość odtworzenia kluczowych scen z gry. Wcześniej, po każdym ważnym czynie, spotkaniu, czy istotnej rozmowie, Bradwen wpisywał tylko notkę do pamiętnika. Obecnie można całą sytuację obejrzeć, co jest o tyle istotne, że czasami podczas konwersacji podawane są ważne wskazówki, które same notatki traktują zbyt pobieżnie.

## Legenda dla upartych

Ostatnią rzeczą, która może zdziwić tych, którzy grali wcześniej w pierwszą część gry, jest nieco inne podejście przez dystrybutora do terminu „polska wersja językowa". Rok temu przedstawicielem **Cryo** był **CD Projekt**, który w ***Rycerzach króla Artura*** podłożył głosy rodzimych aktorów i przetłumaczył teksty, drugą część wydało **IM Group**, które postanowiło skupić się tylko na napisach. Nie jest to oczywiście nic złego, ale rażą miejscami drobne błędy, jak choćby zmieniona pisownia imienia Sir Gawaina, czy pozostawiona miejscami oryginalna pisownia liczby mnogiej klanu Atrebatów (w grze pojawia się bowiem często 'Atrebates'). Biorąc wszystko to do kupy, muszę z żalem stwierdzić, że **Rycerze króla Artura 2** to gra charakteryzująca się sporą ilością bugów, idiotycznymi chwilami zagadkami i niewygodnym sposobem zatwierdzania akcji bohatera. Wady te przyćmiewają ciekawą fabułę oraz możliwość ukończenia gry na dwa sposoby i sprawiają, że cały produkt plasuje się zdecydowanie w dolnej granicy stanów średnich. ❐

| Cena: 79 zł | Wersja polska: V | Demo: — | PRZYGODOWA |
|---|---|---|---|

**Wymagania minimalne:** *Pentium 2 300 MHz, 64 MB RAM, CD-ROM x8, 8 MB akcelerator 3D*

**Wymagania zalecane:** *Pentium 2 350 MHz, CD-ROM x16*

**producent:** *Wanadoo* **wydawca:** *Cryo*
**polski dystrybutor:** *IM Group*

**http://arthur.cryogame.com**

**5**

**NIC TAKIEGO**

## W SKRÓCIE

***ZALETY:***

+ dwie gry w jednej
+ ciekawa fabuła
+ interesująca encyklopedia

***WADY:***

– wadliwe sterowanie
– problemy z dźwiękiem
– potknięcia przy tłumaczeniu
– kiepsko skonstruowane zagadki
– lokacje z poprzedniej części

# NASCAR RACING 2002 SEASON

## Na łuku gaz do dechy

**Papyrus Racing Games to firma założona pod koniec lat osiemdziesiątych, której istnienie od samego początku związane było z wyścigami samochodowymi. Jednym z jej pierwszych hitów było *Indianapolis 500* – program przez wielu uznawany za praojca symulacji jazdy sportowym bolidem – jednak prawdziwa sława przyszła wraz z premierą *NASCAR Racing* w roku 1994. Gra ta zapoczątkowała cały cykl, który niedawno wzbogacił się o kolejną, piątą już część zatytułowaną NASCAR Racing Season 2002.**

**Bazyl**

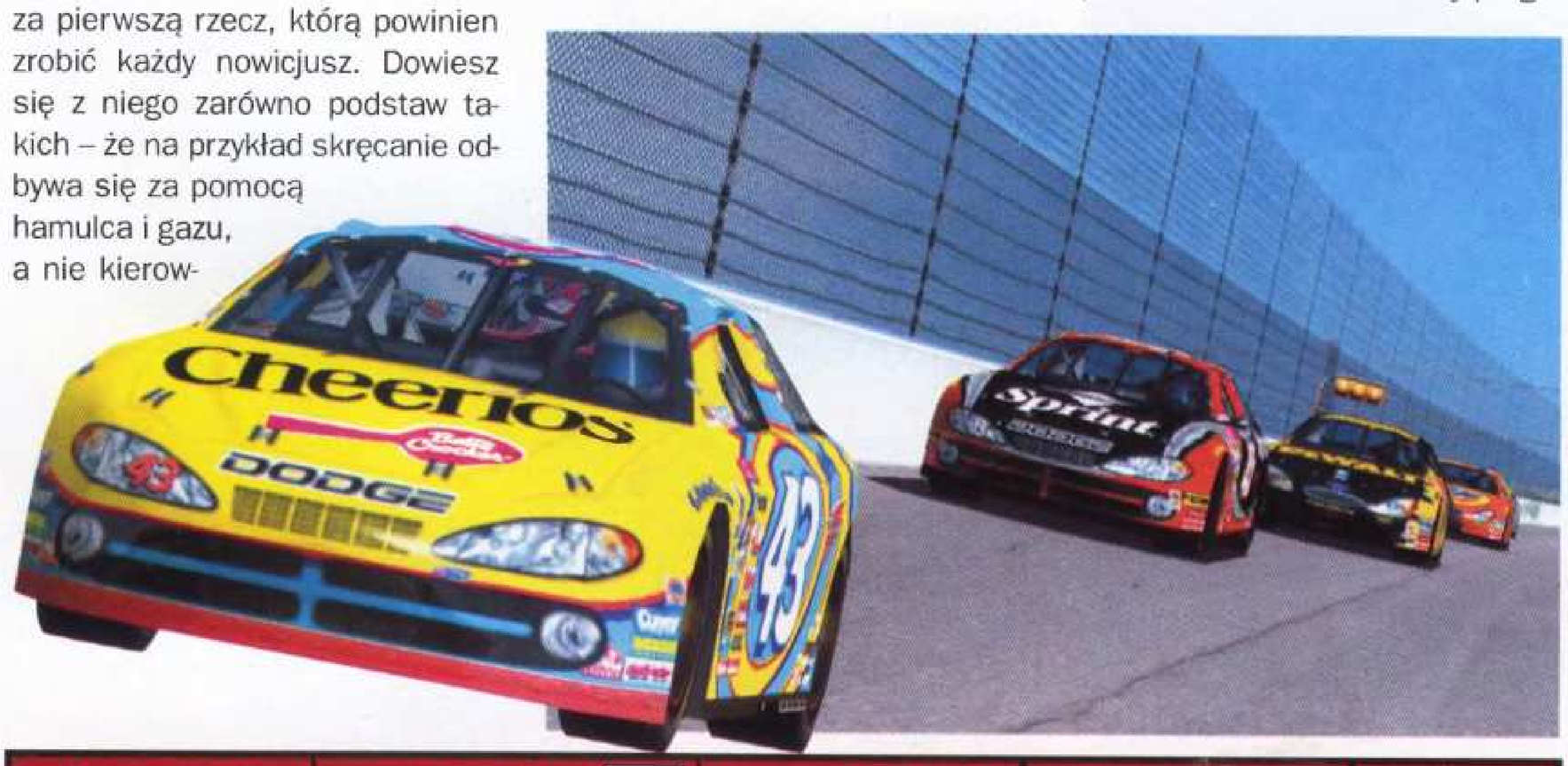
Jak sama nazwa wskazuje, **NASCAR Racing Season 2002** oferuje możliwość ścigania się na torach i w gronie zawodników z bieżącego sezonu wyścigów NASCAR. Po dość licznych krytycznych uwagach dotyczących poziomu trudności ***NASCARA 4***, ***NASCAR 2002*** okazał się znacznie bardziej przyjazny dla początkujących graczy. Tryb zręcznościowy to podstawa dla każdego, kto nigdy nie ścigał się na okrągłych torach, zaś liczne „pomoce" oferują wsparcie w postaci automatycznej skrzyni biegów, optymalnej trasy jazdy zaznaczonej na torze w postaci przerywanej linii, kontroli poślizgów i hamulców z niezawodnym ABSem. Co ważniejsze, program oferuje również bardzo dobrze zaprojektowany kurs jazdy, którego zaliczanie uważam za pierwszą rzecz, którą powinien zrobić każdy nowicjusz. Dowiesz się z niego zarówno podstaw takich – że na przykład skręcanie odbywa się za pomocą hamulca i gazu, a nie kierownicy – jak również szczegółowo będziesz mógł się zapoznać z trudnymi fragmentami wszystkich 23 torów.

Od strony wizualnej **NASCAR Racing 2002** prezentuje się po prostu wzorcowo, choć trzeba zaznaczyć, iż zmian w porównaniu do poprzednika zaszło niewiele. Niestety, tam gdzie byłyby potrzebne – zwłaszcza przy ograniczeniu wymagań sprzętowych programu – nie ma ich prawie wcale. Trzeba mieć albo bardzo mocny sprzęt, albo zmniejszyć liczbę detali. Z tym szczęśliwie nie ma żadnych problemów, gdyż liczba opcji graficznych, które można regulować stosownie do potrzeb jest aż nadto obszerna.

**NASCAR Racing Season 2002** oferuje te same tryby gry co ***NASCAR 4***, zaskoczy Cię natomiast zachowanie komputerowo sterowanych kierowców. Jeśli będziesz prowadził stawkę możesz spodziewać się nieustannych ataków, zwłaszcza na zakrętach, które mnie było szalenie trudno odpierać. Twój samochód jeszcze bardziej realistycznie trzyma się drogi i teraz pod uwagę brać trzeba również rodzaj nawierzchni, odległość od samochodu przeciwnika, drogę hamowania. Praktycznie żadna inna gra tego typu nie oferuje realistycznej symulacji jazdy, a co zatem idzie także i emocjonujących przeżyć. Dodatkowe możliwości otwierają się, gdy zagłębisz się w ustawienia techniczne swojego wozu. O zwycięstwie może decydować dosłownie drobna różnica ciśnienia w oponach, zaś na najwyższym poziomie trudności gry sprawdzanie takich detali to po prostu konieczność. Twórcy programu słusznie ostrzegają jednak, iż dopóki nie uda Ci się wygrać kilkunastu wyścigów na fabrycznych (czyli defaultowych) ustawianych, nawet nie myśl, żeby zaglądać pod maskę.

Podobnie jak swój poprzednik **NASCAR Racing Season 2002** pozwala również na grę po sieci, w której może brać udział maksymalnie 43 zawodników. Co ciekawe, tym razem nie musisz jeździć tylko w samochodach malowanych w barwy fabryczne konkretnych stajni. W grę wbudowany jest edytor, który pozwala tworzyć własne wzory, co w trakcie rozgrywki sieciowej ma niebagatelne znaczenie – łatwo odróżnić samochody własnego teamu od przeciwników. Nowe wzory można także ściągnąć ze strony www gry.

**Nascar Racing Season 2002** to zdecydowanie najlepsza część cyklu ***NASCAR Racing***. Program jest pod każdym względem perfekcyjnie wykonany, zaś dzięki nowym opcjom, a zwłaszcza szkółce dla początkujących stał się bardziej przystępny dla graczy dotąd nie zainteresowanych wyścigami made in USA. Grę ze spokojnym sumieniem mogę polecić każdemu miłośnikowi dużych prędkości, aczkolwiek z jednym zastrzeżeniem: trzeba lubić jeździć w kółko. ❐




| Cena: 99 zł | Wersja polska | Demo: CD 4/02 | SYMULACYJNA | 9 |
|---|---|---|---|---|

**Wymagania minimalne:** *Pentium 2 450 MHz, 64 MB RAM, akcelerator 3D 16 MB, CD-ROM*

**Wymagania zalecane:** *Pentium 3 800 MHz, 128 MB RAM, akcelerator 3D 32 MB*

**producent:** *Papyrus Racing Games* **wydawca:** *Sierra*
**polski dystrybutor:** *Play It*

**http://www.sierra.com/games/nascar2002/**

**REWELACJA**

### W SKRÓCIE

***ZALETY:***

+ doskonała oprawa graficzna i dźwiękowa
+ samouczek dla początkujących
+ realizm jazdy samochodem
+ wysoki poziom SI

***WADY:***

– nieco zbyt duże wymagania sprzętowe

# SPACE EMPIRES 4 GOLD

## Kosmiczna strategia dla geniuszy

**Mam swój prywatny, prosty podział na rodzaje gier strategicznych, a te są tylko dwa – dla żołnierzy i dla generałów. W pierwszej kategorii mieszczą się prawie wszystkie, tych drugich brak jak na lekarstwo. Gry dla żołnierzy, nawet wyśmienite, są proste jak typowy żołnierz, grafika w nich przednia, efekty bum-bum i dum-dum robią klimat pola bitwy, a Ty grając masz pełne poczucie tożsamości z rycerzami, komandosami, pancernikami i „Egzekutorami" wreszcie.**

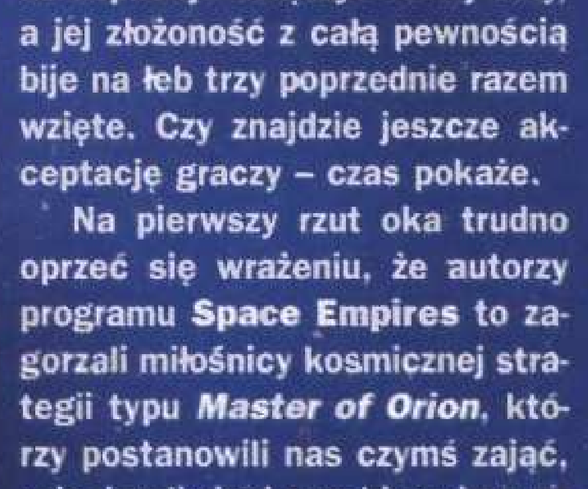
*Vicor*

W grach dla generałów grafika i melodyjki mają znaczenie trzeciorzędne. Bez szczęku mieczy i efektownych eksplozji można się obyć. Generała niewiele też obchodzi czy liniowy żołnierz chlapnie juchą na przedpolu czy ze strachu zmoczy się w okopie. Prawdziwy strateg może nigdy nie stoczyć prawdziwej bitwy – siedząc w sztabie, z nogami na suficie, ze szklanką whisky w garści i cygarem w zębach. Tego faceta, tak naprawdę, interesuje wyłącznie teoria, tak wojskowego rzemiosła, jak ekonomii i polityki, a jeśli dojdzie do takiego wniosku – z pełną świadomością pośle na śmierć ukochanych żołnierzy w jednej bitwie, poborowych w drugiej, bo akurat ma dalekosiężny plan bitwy trzeciej, w której on sam wreszcie, osobiście zwycięży w zalotach do nadobnej księżniczki – skądinąd wnuczki i spadkobierczyni generalskiego przeciwnika z wojennej kampanii.

Z gier dla generałów, jakie ostatnio ujrzały światło dzienne, z czystym sumieniem mogę wymienić wyłącznie ***Europa Universalis*** (obie części), a z drobnym wahaniem ***Etherlordsów*** i ***Disciples 2***.

**Space Empires 4 Gold** ma pełne aspiracje dołączyć to tej elity, a jej złożoność z całą pewnością bije na łeb trzy poprzednie razem wzięte. Czy znajdzie jeszcze akceptację graczy – czas pokaże.

Na pierwszy rzut oka trudno oprzeć się wrażeniu, że autorzy programu **Space Empires** to zagorzali miłośnicy kosmicznej strategii typu ***Master of Orion***, którzy postanowili nas czymś zająć, zniecierpliwieni oczekiwaniem na ***Master of Orion 3***. Mamy więc przed sobą kawałek kosmicznej przestrzeni, w niej gwiazdy i planety, w tym jedną własną na początek, jako zadatek przyszłego Imperium.



Raczej zgrzebna grafika może zasugerować, że gra jest równie prosta. Błąd takiego rozumowania zemści się bardzo szybko, bo w tej grze naprawdę trzeba Myśleć – przez duże M! Z drugiej strony pierwszy kontakt z opcjami trochę obezwładnia i trudno nie dojść do wniosku, że „Encyklopedia Britanica" to mały pryszcz w porównaniu ze złożonością **Space Empires**. Znaczącymi elementami zarządzania jest tu praktycznie wszystko, co kiedykolwiek miało wpływ na cywilizacyjny rozwój różnych społeczności. O prospericie Imperium w równej mierze decydują zwycięskie bitwy, jak ekonomia, polityka, sztuka i szczególne predyspozycje rasy, której interesy reprezentujesz. Od początku trzeba więc nieźle pogłówkować nad wyborem tych cech, żeby w toku gry stanowiły oręż równie przydatny jak kosmiczne statki. Żeby te sprawnie konstruować – też trzeba się trochę otrzaskać na polu bitwy. Brak może seksu, ale bo ja wiem, co kogo podnieca?

Żeby było jasno i klarownie – ta gra nie jest efektowna. Z pewnością nie stanowi nawet złotego środka, między tym co dla zmysłów, a tym, co dla umysłu. Jest to gra w dużej mierze czysto teoretyczna. Piszę to trochę też jako teoretyk, gdyż w pierwszym z nią kontakcie udało mi się wygrać parę bitew, ale kampanie przerżnąłem sromotnie. Może zwyczajnie generał ze mnie cienki, ale to przynajmniej wiem na pewno: jeżeli ta gra nie jest po prostu grą dla Komputera, którego przeciwnikiem jest inny Komputer, to trzeba mieć do niej głowę jak kopuła bazyliki watykańskiej. Innymi słowy – jest to gra dla typowych hardcore'owców, ale jeżeli ktoś ma wysokie mniemanie o swojej inteligencji – warto mu ją polecić. Niech się zmierzy. ❐

### W SKRÓCIE

***ZALETY:***

+ rozległy obszar rozgrywki
+ pokaźne drzewo technologiczne
+ możliwość konstruowania własnych statków

***WADY:***

– zgrzebna grafika
– wyśrubowany poziom skomplikowania

| Cena: — | Wersja polska: — | Demo: — | STRATEGICZNA |
|---|---|---|---|

**Wymagania minimalne:** *Pentium 100, 32 MB RAM, CD-ROM,*

**Wymagania zalecane:** *Pentium 233, 64 MB RAM*

**producent:** *Malfador Machinations* **wydawca:** *Shrapnel Games*
**polski dystrybutor:** —

**http://www.malfador.com**

**7**

**WARTO ZAGRAĆ**

RECENZJE

# STAR TREK BRIDGE COMMANDER

## Na podbój nieznanego kosmosu

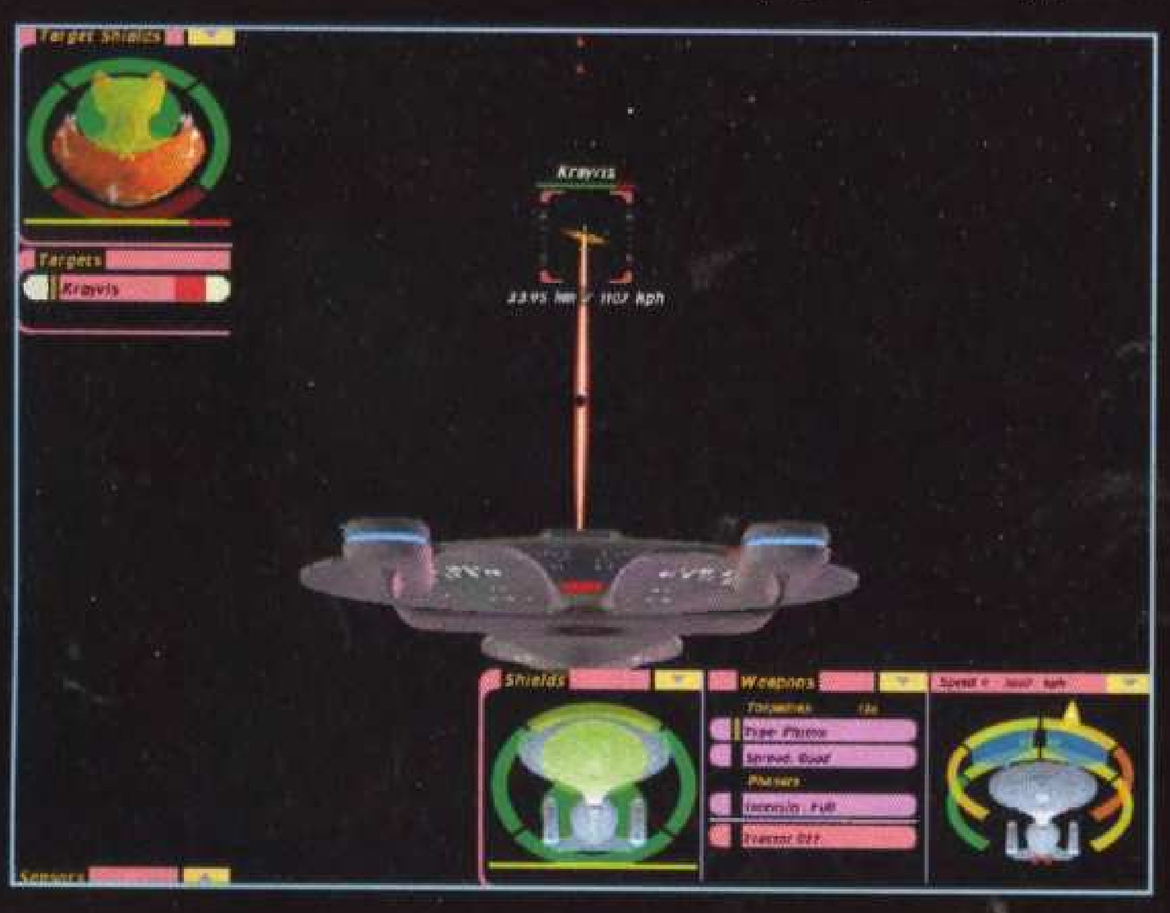
**Trwa nieustająca konkurencja pomiędzy grami osadzonymi w realiach „Star Treka" oraz tymi z „Gwiezdnymi wojnami" w tle. Jak do tej pory tytuły bazowane na ostatniej z wymienionych licencji były z reguły znacznie lepsze. Ostatnimi czasy jednak to produkty Activision poświęcone Star Trekowi (w przeciwieństwie do dzieł LucasArts) charakteryzują się coraz wyższym poziomem technicznym i merytorycznym. Najnowszym tytułem tej spółki jest Bridge Commander, ponownie pozwalający odbiorcy wniknąć w świat serialu „Następne Pokolenie".**

*Piotr Bilski „Alien"*

### Na kapitańskim mostku

W świecie serialowym nie dzieje się ostatnio zbyt wiele jeśli chodzi o przygody załóg statków Enterprise i Voyager. Nie przeszkadza to jednak programistom tworzyć kolejnych dzieł stanowiących swego rodzaju rozwinięcie przygód poszczególnych protagonistów. Tym razem masz niepowtarzalną okazję zasiąść za sterami nowego okrętu ziemskiej floty U.S.S. Dauntless. Jego poprzedni kapitan miał dość nieprzyjemne spotkanie z eksplodującą gwiazdą w systemie Vesuvi, wskutek czego dowództwo objął jego dotychczasowy zastępca, czyli Ty.

Gra jest dość oryginalnym skrzyżowaniem symulacji z programem taktycznym. Tuż po rozpoczęciu zabawy przechodzisz na pokład okrętu, którym przyjdzie Ci dowodzić. Jest to jednostka niezbyt duża, za to posiada dobrą i doświadczoną załogę, która bez wahania wykona najtrudniejsze zadanie. Ty jednak będziesz oglądać statek wyłącznie z perspektywy mostku, na którym znajduje się kilku najważniejszych specjalistów. Tutaj też rozgrywa się cała akcja programu. Trzeba przyznać, że jest to bardzo ciekawe rozwiązanie, przywodzące na myśl tryb „wirtualnego Voyagera" z dodatkowych misji do **Elite Force**. Nie ma tu co prawda możliwości swobodnego poruszania się po pokładzie, jednak wrażenie jest dość podobne.




W głównym pomieszczeniu okrętu na stałe przebywa sześć osób: kapitan, główny mechanik, naukowiec, pierwszy oficer, nawigator oraz specjalista od uzbrojenia. Jak nietrudno się domyślić, centralny fotel przypada Tobie, podczas gdy pozostali członkowie załogi zajmują należne im miejsca dookoła. Pomimo iż nie da się poruszać po pokładzie samodzielnie, pozostaje Ci możliwość swobodnego obracania głową i wskazywania osób, z którymi chcesz porozmawiać. Po dokonaniu takiego wyboru dochodzi do zbliżenia stanowiska, na którym dany podwładny pracuje po czym ukazuje się ekran funkcyjny zawierający wszystkie opcje potrzebne do wydawania rozkazów. Najciekawsze okazuje się jednak to, że będąc kapitanem nie musisz martwić się o to, w jaki sposób Twoje polecenie zostanie wykonane. Jest tu zaznaczony pewien podział ról, dzięki czemu dowódca nie wnika w szczegóły działania statku, lecz może skupić się na dowodzeniu na szczeblu ogólnym. Dla przykładu, wybranie celu do ataku i wydanie odpowiednich rozkazów oznacza, że w następnej chwili trzeba już tylko siedzieć i obserwować przebieg walki, odpowiedni specjalista zaś zajmie się wystrzeliwaniem pocisków i dobieraniem prędkości w taki sposób, aby znaleźć się w możliwie najlepszej pozycji względem ofiary.

### Kosmiczna menażeria

Jak przystało na grę umieszczoną w świecie „Star Treka", wszechświat jaki przyjdzie Ci zwiedzać, zapełniony jest różnymi rasami człekopodobnymi, które mają do załatwienia własne sprawy i nierzadko będą Ci sprawiać problemy. Napotkasz tu zatem zarówno Klingonów i Ferengi, jak i tajemniczych Romulan, czy agresywnych Cardassjan. Zarówno wygląd przedstawicieli poszczególnych nacji, jak i ich okrętów jest zgodny z tym, co można było oglądać w serialach. Jest to zresztą cecha charakterystyczna programów wydawanych przez **Activision**, które są zaskakująco spójne pod względem fabularnym i technicznym (w sensie startrekowym oczy-

wiście). Większość misji, jakie przyjdzie Ci wykonywać w tej części galaktyki związana jest z którymś z potencjalnych przeciwników, należy zatem zachować ostrożność podczas pertraktacji z nimi.

Gra składa się z następujących po sobie w sposób liniowy kolejnych zadań. Zostały one podzielone na „odcinki", co upodabnia grę do serialu. Każda operacja zaczyna się krótką adnotacją w dzienniku pokładowym, dokonywanym przez kapitana lub jego podwładnego. Jest to sprawdzony i trzeba przyznać, bardzo dobry pomysł na wprowadzenie do misji. Same zadania są zróżnicowane; jako kapitan będziesz wykonywać różnorakie działania, począwszy od prostych ataków na obce statki, poprzez misje typowo zwiadowcze, w których trzeba rozejrzeć się w nowym systemie, a skończywszy na dostarczaniu zaopatrzenia do odległych baz. Dodać należy, że każdy odcinek jest dość długi i złożony, czasem zdarzają się również dodatkowe zlecenia z dowództwa. Dzięki temu akcja rozwija się dynamicznie i coraz bardziej emocjonująco. Niepokoić może jedynie sposób zapisywania gry, nie można bowiem robić tego w dowolnym, wybranym przez siebie momencie. Zamiast tego stan gry zapisywany jest automatycznie w wyznaczonych przez autorów miejscach. Oznacza to pewne komplikacje w przypadku niepowodzenia. Należy bowiem wówczas wykonać szereg czynności od początku, co nie należy do rzeczy przyjemnych i może być czasem denerwujące i nużące.

## Kosmiczne bitwy

Wydawać się może, iż dowodzenie takim okrętem jak Dauntless należy do zajęć trudnych i wymagających skupienia i niemałej uwagi. To po części prawda, lecz należy jednocześnie przyznać, iż sposób sterowania statkiem i wydawania poleceń poszczególnym członkom załogi został rozwiązany bardzo udanie. Dzięki temu wykonywanie wszystkich czynności jest proste i intuicyjne, a przez to także wygodne. Większość stanowisk nie ma przy tym zbyt wiele do zrobienia – ich usługi możesz wykorzystać przy pomocy kilku przycisków i suwaków, co razem składa się na przejrzysty obraz sterowania mostkiem. Nieco gorzej jest w przypadku obsługi broni. Co prawda działonowy robi wiele rzeczy samodzielnie (choć można też postrzelać samemu), możliwości są w jego przypadku większe: charakter ataku, rodzaj podzespołu, w który się celuje, a także użyte w tym celu uzbrojenie. Mimo wszystko po kilku minutach żaden gracz nie powinien mieć kłopotów z opanowaniem wszystkich niezbędnych funkcji.

Cały system, choć przygotowany niezwykle pieczołowicie ma niestety pewną wadę. Wydaje się mianowicie, że kapitan okrętu ma pełne ręce roboty i podejmuje szereg ważnych dla całej załogi a nawet Federacji decyzji. W praktyce okazuje się jednak, iż jego zadanie polega głównie na wykonywaniu tego, co przewidzieli autorzy i to w ustalonej kolejności. Oczywiście operacje nie zawsze przebiegają w identyczny sposób, jednak zamiast samodzielnego podejmowania decyzji, **Bridge Command** pozwala tylko na oczekiwanie na sugestie ze strony załogantów, którzy po prostu wiedzą lepiej, co trzeba w danej chwili zrobić. To samo dotyczy także walki, która ma dość proste reguły, jednak Twój wpływ na nią jest niewielki, żeby nie powiedzieć zbyt mały. Momentami gra sprawia bardziej wrażenie prezentacji multimedialnej, od czasu do czasu wymagającej interakcji z użytkownikiem. Czy jest to poważny mankament? Mimo wszystko raczej nie, bowiem rozwój akcji **Bridge Commandera** jest na tyle intrygujący, że nie zwraca się po prostu na to uwagi.

## Cała naprzód!

Produkt **Activision** jest raczej udany. Miłośnicy serialu „Następne Pokolenie" powinni czuć się usatysfakcjonowani.

Warto zauważyć dość dobrą grafikę trójwymiarową, co jest widoczne zwłaszcza podczas rozmów z innymi postaciami. Wygląd twarzy jest naprawdę bardzo ciekawy, pozytywne wrażenie psuje jednak moment, kiedy osoba otwiera usta aby przemówić – wówczas okazuje się iż animacja ruchu warg nie została dopracowana. Niedostatki graficzne rekompensuje natomiast muzyka – nastrojowa i zdecydowanie pasująca do koncepcji serii.

Wiele wskazuje na to, iż firma **Activision** intensywnie pracuje nad uatrakcyjnieniem swoich gier w taki sposób, aby mógł z nich czerpać przyjemność także zwykły odbiorca. Wydaje się, iż opisany przeze mnie tytuł może okazać się całkiem przyjemnym źródłem rozrywki dla każdego. ❐

### W SKRÓCIE

***ZALETY:***

+ dobry pomysł
+ ciekawa muzyka
+ intrygująca fabuła

***WADY:***

– drobne błędy graficzne
– zbyt mała interaktywność

| Cena: — | Wersja polska: = | Demo: — | Strategiczna |
|---|---|---|---|

**Wymagania minimalne:** *Pentium 2 300, 64 MB RAM, CD-ROM x4, 16 MB akcelerator 3D*

**Wymagania zalecane:** *Pentium 2 450, 128 MB RAM*

**producent:** *Totally Games* **wydawca:** *Activision*
**polski dystrybutor:** —

**http://www.bridgecommander.com**

**7**

**WARTO ZAGRAĆ**

# SCOOTER CHALLENGE

## Męczarnie na hulajnodze

**Moda na różnego rodzaju sprzęty sportowe przychodzi do naszego kraju falami. Najpierw były deskorolki, potem swoje pięć minut miały rolki. Hulajnogi były kolejnym etapem sportowej ewolucji. Scooter Challenge nie pojawiła się równolegle ze startem mody, ale nawet w trakcie największego okresu popularności hulajnogi gra miałaby duży problem ze znalezieniem zagorzałych zwolenników.**

***Szotgan***

**Scooter Challenge** to symulacja wyścigów na hulajnodze. Tryby oddane do dyspozycji gracza nie są zbyt liczne. Tradycyjnie mamy tu pojedynczy rajd, trening i mistrzostwa. Przed rozpoczęciem właściwej zabawy stajesz przed wyborem ogólnej charakterystyki zawodnika i rodzaju sprzętu. W tej ostatniej kwestii gra oferuje trzy egzemplarze – napędzany siłą mięśni, silnikiem elektrycznym lub spalinowym. Tak czy siak, wszyscy na trasie będą wyposażeni w identyczne modele. Swoje umiejętności w prowadzeniu hulajnogi będziesz mógł udowodnić na jednej z siedmiu tras – każda znajduje się w innym państwie.

Po obejrzeniu wszystkich tras, będziesz musiał stawić czoła największemu wyzwaniu, jakie stawia przed Tobą **Scooter Challenge** – niewyobrażalnej nudzie. Uczucia znużenia podczas jazdy nie rozwiewają nawet pojawiające się od czasu do czasu wyskocznie – ot, zabawa jest nudna i wcale nie zabawna. Bardzo możliwe, że dodanie trybu kariery zwiększyłoby grywalność, niestety nikt o tym nie pomyślał. W **Scooter Challenge** wygrywasz kasę, kupujesz lepsze hulajnogi, osprzęt do nich i tak w kółko. W tej sytuacji pozostaje wypróbowanie gry wieloosobowej, jednak konia z rzędem temu kto znajdzie cztery osoby chętne do gry z własnej, nieprzymuszonej woli w ten tytuł.

Od strony wizualnej gra prezentuje się nie najlepiej. Wspomniana wcześniej niska czytelność tras jest niczym w porównaniu z kiepskiej jakości teksturami, które porozciągane na niedbale wykonanych modelach straszą gracza. Nawet prowizoryczne czynniki pogodowe nie poprawiają jakości tego produktu. W obliczu tak ubogiej grafiki można sobie pomyśleć, że gra będzie sobie hulać bez większych problemów w maksymalnej rozdzielczości 1024x768 przy 16-bitowej palecie kolorów. Ten kto tak myśli bardzo się myli, a szczególnie osoba podająca dane dotyczące zalecanej konfiguracji, umieszczonej na pudełku z grą. Posiadany przeze mnie komputer znacznie przekracza zalecane wymagania, a mimo to gra cięła się niemiłosiernie. Jest to szczególnie odczuwalne przy wchodzeniu w zakręty. Zdarzają się nawet chwile, kiedy prowadzenie postaci jest niemożliwe. Chyba nie muszę mówić, że błędy tego typu w grach zręcznościowych znacznie obniżają grywalność.




Dźwięk również nie jest najwyższych lotów. Komentarze jakie otrzymujesz w trakcie gry to sztywne gadki, a efekty dźwiękowe lepiej pominąć milczeniem. Muzyka to zlepek gitarowych rifów, może się podobać lub nie. Warto ją jednak wyłączyć, bo zapętlający się utwór przy ponownym wczytaniu po prostu zatrzymuje grę.

Powiem szczerze bez owijania w bawełnę. **Scooter Challenege** jest bardzo słaby, a suma wad jakie sobą reprezentuje powoduje, że „zabawa" staje się torturą. Jest to pozycja, którą należy omijać bardzo szerokim łukiem. ❐

### W SKRÓCIE

***ZALETY:***

+ pomysł wyścigów na hulajnodze

***WADY:***

– nieczytelna grafika
– zawieszająca grę muzyka
– nudne tory
– mało trybów zabawy

| Cena: 39,90 zł | Wersja polska ✓ | Demo: —— | ZRĘCZNOŚCIOWA | 2 |
|---|---|---|---|---|

**Wymagania minimalne:** *Pentium 233 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM x4, 4 MB akcelerator 3D*

**Wymagania zalecane:** *Pentium 2 400 MHz, 64 MB RAM, CD-ROM x8, 8 MB akcelerator 3D*

**producent:** *IncaGold* **wydawca:** *Brightstar Entertainment*
**polski dystrybutor:** *Marksoft*

**http://www.simgolf.ea.com**

**PORAŻKA**

# PET RACER

## Zwierzę za kierownicą

**Ścigać się na ekranie komputera można na wiele sposobów. Widzieliśmy już standardowe tytuły jak *Need For Speed*, czy *F1*, nieco mniej ortodoksyjne kosmiczne rajdy *Star Wars: Racer*, a także szalone *Wyścigi Wykrętów*. W najnowszej grze firmy Techland o tytule Pet Racer na starcie pojawili się dla odmiany reprezentanci świata zwierząt.**

*Marta Kokocińska*

W **Pet Racer** wcielasz się w jednego z sześciu zwierzaków i walczysz o tytuł najszybszego na świecie. Dla przykładu możesz zostać kurczakiem, rekinem lub żółwiem. Wybraną postacią masz do przejechania 30 tras umieszczonych w pięciu różnych krainach. Pozostałe zwierzątka automatycznie stają się Twoimi przeciwnikami. Po wybraniu zawodnika rozpoczynasz wyścigową krucjatę. Na początku zmierzysz się z resztą zoo na pięciu trasach. W szóstym wyścigu stajesz na starcie z szefem panującym w danej krainie (np. żyrafą), a wygrana gwarantuje Ci przejście do następnego etapu, w którym schemat się powtarza.

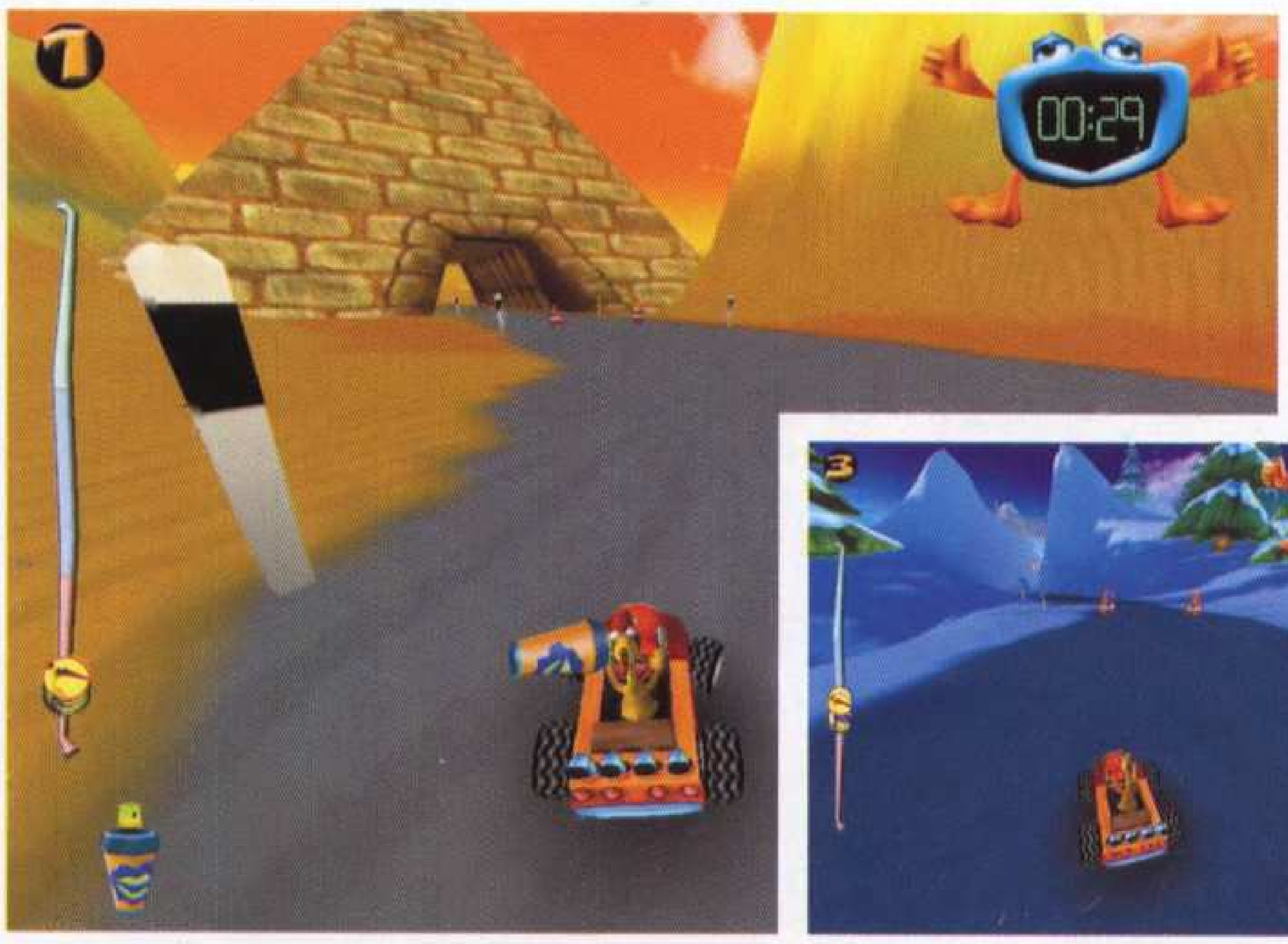
Każda z pięciu krain posiada własny klimat i charakter. Dzięki temu sceneria nie nuży, a często nawet zaskakuje. Z zielonego lasu przenosisz się na pustynię, a potem w rejony arktyczne. Nie nudzą również kolejne tory. Zmienia się znacznie ukształtowanie terenu i otaczający krajobraz. Nie brakuje przepaści i ostrych zakrętów. Nie trudno też będzie o bliskie spotkania z drzewem, górą lodową czy bałwanem.

Największym smaczkiem wyścigów są bonusy, rozmieszczone na całej trasie. Większość z nich efektywnie pomaga w utrudnianiu życia przeciwnikom. Można więc strzelić w kogoś pomidorem, śnieżynką czy arbuzem, zostawić za sobą chmurę gazu rozśmieszającego czy plamę oleju. Ciebie z kolei może zaatakować stado os, porwać UFO czy trafić kawałek tortu. Cała sztuka polega na tym, aby przyłożyć komuś z ręcznej wyrzutni pomidorów, a samemu nie utknąć na kilka sekund w pułapce innego gracza.

Cała rozgrywka w **Pet Racer** przedstawia się sympatycznie, jednak autorzy nie uniknęli błędów uprzykrzających zabawę. Dotyczy to przede wszystkim szóstego wyścigu, czyli finałowego w każdej krainie. Jeżeli przegrasz, komputer anuluje wszystkie dotychczasowe wyniki, zmuszając Cię do rozpoczęcia zabawy od pierwszego toru. Może się więc zdarzyć, iż po wielu trudach związanych z kolejnymi trasami, przyjdzie Ci pokonywać je od początku. Ponadto w grze nie można ustawić stopnia trudności. Na mecie zawsze musisz być pierwszy, co w praktyce oznacza wielokrotne powtarzanie jednej trasy. Wszak chodzi o zdobycie tytułu najszybszego zwierzaka świata. Niestety takie rozwiązanie zniechęca do zabawy, a dla małych graczy może być szalonym utrudnieniem. I tu pojawia się pytanie – dla kogo stworzono grę **Pet Racer**? Dla dzieci jest zbyt trudna, dla wytrawnych zawodników za prosta. Grupa odbiorcza wyraźnie nie została sprecyzowana.

Grafika w **Pet Racer** przywodzi na myśl kreskówki. Miłe zwierzaki, ładna sceneria, ale wszystko zrobione troszkę zbyt skromnie i kanciasto. Przyjemnym urozmaiceniem są efekty atmosferyczne i animacja postaci. Głównemu menu gry towarzyszy przyjemna muzyka, doskonale pasująca do bajkowego klimatu. W trakcie wyścigu zaś usłyszysz jedynie ryk silnika i odgłosy kolizji.

Pod względem oryginalności **Pet Racer** wypada całkiem nieźle. Również rozgrywka wydaje się sympatyczna, chociaż irytują niektóre błędy. Jednak największym niedociągnięciem gry jest nieokreślony odbiorca, przez co nie jestem w stanie zdecydowanie polecić tego tytułu ani siedmioletniej fance ***Kapitana Pazura***, ani bardziej doświadczonemu graczowi. ❐



| Cena: 49 zł | Wersja polska ✓ | Demo: —— |
|---|---|---|

**Wymagania minimalne:** *Pentium 200, 64 MB RAM, akcelerator 3D*

**Wymagania zalecane:** *Pentium 2 350*

**producent:** *Techland* **wydawca:** *Techland*
**polski dystrybutor:** *Techland*

**http://www.techland.com.pl**

***ZRĘCZNOŚCIOWA***

**7**

**WARTO ZAGRAĆ**

**W SKRÓCIE**

***ZALETY:***
+ ciekawe bonusy
+ różnorodność tras

***WADY:***
– brak poziomów trudności
– nieokreślony odbiorca

# HEROES OF MIGHT

## Nowe oblicze starych bohaterów

**Dawno nie było tak oczekiwanej przez graczy produkcji, jak czwarta odsłona *Heroes of Might and Magic*. Premiera „trójki" odbyła się na początku 1999 roku i od tamtego czasu z firmy 3DO systematycznie docierały różnego rodzaju dodatki czy zestawy kampanii. Równocześnie mówiono wiele o planowanej czwartej części, która miała być czymś oryginalnym, grą odpowiednią na początek nowego wieku. Rzeczywiście ludziom z 3DO udało się stworzyć nową jakość, lecz pierwsze chwile spędzone z Heroes of Might and Magic 4 sprawiają, że czujesz się zagubiony i zdezorientowany. Dopiero po kilkunastu godzinach możesz uczciwie stwierdzić, że jest to naprawdę bardzo dobra gra.**

*Maciej Jasiński*

### Pożegnanie z Erathią?

Ogólny zarys fabuły **Heroes of Might and Magic 4** nie przedstawia się specjalnie atrakcyjnie. Z intra dowiadujesz się, że podczas ostatecznej walki w krainie Erathia doszło do zwarcia dwóch potężnych broni: Sword of Frost i Armageddon's Blade. Doprowadziło to do gigantycznej eksplozji, przypominającej nieco swym wyglądem zrzucenie bomby atomowej. Fala uderzeniowa objęła znaczną część planety i tylko nieliczni uciekinierzy zdołali skorzystać z portali, aby przenieść się do innego wymiaru. Nowy świat jest niejako lustrzanym odbiciem Erathii, pozbawionym jak na razie zła oraz wolnym od wojen i konfliktów. Wszystko jednak do czasu.

Szczegóły rozwoju wątków fabularnych poznasz pokonując sześć kampanii, które pozwalają się Tobie wcielić w różne typy bohaterów. Mamy zatem kampanię, w której pokierujesz losami rycerza o imieniu Lysander, barbarzyńcy Waerjaka, druida Elwina, nekromanty Gauldotha Half-Dead, córki pirata – Towni Balfour, a także doskonale znanej Emilii Nighthaven, która specjalizuje się w magii. Oczywiście żadna z tych postaci nie może zginąć, podobnie zresztą jak wielu bohaterów „drugoplanowych", którzy pojawiają się w trakcie kampanii. Zdarza się nawet, że na pewien czas tracisz głównego herosa i na kolejnych mapach musisz radzić sobie z mniej doświadczoną postacią – bądź jednak pewien, że powróci on w końcu, aby ostatecznie wypełnić swą misję.

Przygotowane przez autorów gry kampanie prezentują różny poziom i cechują się zróżnicowaną długością (od czteroetapowej dla Waerjaka do bardziej rozbudowanej dla Emilii Nighthaven). Łącznie na ukończenie wszystkich będziesz potrzebował przynajmniej dwóch tygodni. Jeżeli doliczyć do tego trzydzieści scenariuszy, oraz możliwość gry sieciowej, to okazuje się, że przelicznik ceny gry na godzinę zabawy wypada niezwykle korzystnie.

Nie wszystkie kampanie prezentują równy poziom. Szczególnie do gustu przypadła mi „Eater of Children", w której kierujesz poczynaniami nekromanty Gauldotha Half-Dead. Poszczególne mapy są dosyć trudne, a do tego umiejętności tej postaci pozwalające chociażby na tworzenie wampirów i duchów z ciał poległych wrogów, sprawiają że możesz sporo kombinować i nie ograniczać się do pewnych schematów. Podobnie jest w przypadku, gdy Twym bohaterem jest mag lub druid. Zdecydowanie odradzam na początek zajmowanie się kampaniami „The Pirate's Daughter" i „A new way". Należy je zostawić sobie na de-

# AND MAGIC 4

ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH POLECA

ser, gdy poznasz już wszystkie reguły rządzące **Heroes of Might and Magic 4**. Muszę w tym miejscu stwierdzić, że zawiodłem się na jakości „niespodzianek" pojawiających się po każdym zwycięstwie. Jest to zawsze kilkusekundowy film podczas którego rycerz podnosi miecz, a stojące obok wojska wiwatują. Nie spodziewaj się także niczego na koniec kampanii – wówczas pojawia się jeszcze trochę tekstu do posłuchania i poczytania.

Mapy przygotowano poprawnie, konstruując je w sposób znany nie tylko z poprzednich części cyklu, ale także z serii ***Disciples*** czy gry ***Etherlords***. Naturalne przeszkody w postaci wód, lasów i gór blokują dostęp do pewnych części obszaru; jedyne przejezdne szlaki są zastawione neutralnymi jednostkami, które nie zamierzają przepuszczać Ciebie bez walki. Podobnie „bronione" są różnorodne budynki i porozrzucane na mapie przedmioty. Niemal nagminnie pojawiają się w **Heroes of Might and Magic 4** różnokolorowe bramy, które blokują przejazd do momentu uzyskania zgody od klucznika. Zdarza się, że przykładowo przejście zielonej bramy, umożliwia pokonanie czerwonej znajdującej się na drugim końcu mapy i podobna sytuacja powtarza się wielokrotnie. Dodatkowo część przejść wymaga wypełnienia jakiegoś prostego questa, przez co wielokroć będziesz przemierzał znaczne odległości.

## Kilka zmian

Zaczynasz tradycyjnie od bohatera/bohaterów, z miastem lub bez, posiadając także kilka słabych jednostek. Jest to siła zdolna w sam raz do odniesienia kilku niewielkich zwycięstw, jednak chęć odnoszenia większych sukcesów wymaga odwiedzenia miasta i budowy w nim nowych obiektów. W tym dopiero momencie dostrzeżesz największe zmiany poczynione w **Heroes of Might and Magic 4**.

Przede wszystkim poprawiono dynamikę gry. Wszyscy miłośnicy serii ***Heroes of Might and Magic*** pamiętają doskonale oczekiwanie na koniec każdego kolejnego tygodnia i przyrost jednostek we własnym zamku. Spowalniało to straszliwie zabawę i szczególnie na początku wymagało ciągłego „transportowania" oddziałów do głównego bohatera, aby ten miał możliwość powalczenia z coraz to silniejszymi jednostkami zagradzającymi mu drogę. Teraz przyrost następuje każdego dnia, różnie dla poszczególnych klas jednostek. Nie tracisz zatem czasu na czekanie i niemal od razu możesz zabrać się do wystawienia kilku bohaterów. Zlikwidowano jednocześnie możliwość ulepszania budowli i rekrutowania dzięki temu innych jednostek. Co więcej, w danym mieście może maksymalnie znaleźć się pięć budynków „produkujących" wojsko (wyjątek stanowi tylko zamek należący do sił Natury, gdzie jest ich sześć). Dwa obiekty pozwalające rekrutować najsłabsze jednostki możesz wybudować bez przeszkód, lecz później musisz już dokonywać wyborów decydując się na wojska lepiej pasujące do Twej armii (spośród sześciu budynków możesz postawić jedynie trzy, po jednym dla każdej z klas jednostek).

Twoi herosi nie są już jedyną siłą zdolną do penetracji mapy i zbierania zasobów. Teraz jednostki mogą poruszać się samodzielnie, a w wielu przypadkach (szczególnie gdy latają) czynią to znacznie szybciej i lepiej niż bohaterowie. Mogą one odkrywać mapę czy zbierać przedmioty, a jedynie zajmowanie obiektów to umiejętność nadal zarezerwowana wyłącznie dla herosów.

Wreszcie ostatnią nowością zupełnie zmieniającą filozofię gry jest rozwój postaci i zastosowanie przedmiotów oraz artefaktów. Jest więcej klas początkowych bohaterów: rycerz, rycerz śmierci, barbarzyńca, łucznik, zło-

dziej, nekromanta, druid, mag, czarodziej czy kapłan. Dodatkowo co kilka poziomów postać zmienia swą klasę na bardziej zaawansowaną. Zdobywanie punktów doświadczenia jest niemal nieograniczone (tylko na poszczególnych mapach w kampanii są podane limity), a zdaniem autorów gry, można dojść nawet do siedemdziesiątego poziomu. Mi taki wyczyn się nie udał, ale już postacie po przekroczeniu trzydziestego poziomu są na tyle potężne, że same potrafią pokonać przeważające siły wroga. Zwiększyła się ilość artefaktów, oraz doszły magiczne zwoje i eliksiry, które możesz stosować podczas walki (tych ostatnich mogą używać także jednostki). Odczuwalna zmiana nastąpiła także w nauce czarów. Nie poznajesz ich automatycznie po wkroczeniu do miasta, lecz musisz wcześniej posiadać zdolność posługiwania się określonym typem magii.

## Na wojennej ścieżce

Jak zapewne doskonale wiesz, esencją gier z cyklu ***Heroes of Might and Magic*** są walki. W czwartej części ten element uległ pozornie największej zmianie. Przede wszystkim mamy nowe pole bitwy, na którym jednostki rozstawione są w rogach (dolnym lewym i górnym prawym). Wydaje się tym samym, że arena walk uległa powiększeniu, ale niestety to tylko złudzenie. Nadal nie masz możliwości zastosowania swej pomysłowości w działaniach taktycznych, jakiegoś zachodzenia przeciwnika z boku.

Kolejna zmiana dotyczy udziału bohatera w walce. Ma on możliwość strzelania, rzucania czarów czy dokonywania bezpośredniego ataku. Jednak na pierwszych poziomach doświadczenia powinien trzymać się raczej z tyłu i uważać, aby nie stała mu się żadna krzywda, bowiem śmierć niektórych bohaterów oznacza zawsze zakończenie gry. Losem innych herosów rekrutowanych przez siebie nie musisz się jednak aż tak bardzo przejmować. Gdy zginie bohater, a mimo to oddział wygra walkę, to możesz udać się do świątyni i wskrzesić postać. Natomiast gdy przegrasz potyczkę Twój bohater trafia do więzienia przeciwnika. Analogicznie dzieje się, gdy to Ty odniesiesz sukces. Nie ma jednak zapowiadanej możliwości przekonywania wrogich bohaterów do współpracy. Odzyskują oni natomiast wolność gdy przeciwnik zajmie zamek, w lochach którego siedzą. Także Ty możesz oswobadzać w ten sposób Twoich więzionych herosów.

Walka jest bardzo urozmaicona dzięki umiejętnościom bohaterów i niektórych postaci. Czarownicy czy dżiny mają kilka różnych magicznych zaklęć, które możesz stosować. Podobnie jak bohatera ogranicza je ilość posiadanych punktów mocy, zdążą jednak zawsze zatruć wrogie jednostki, rzucić lodowy pocisk, stworzyć kościotrupy lub wystawić do walki widmową postać. Lepiej wyważono także siłę ataku oddziałów i Twoje zdolności produkcyjne. Nie ma zatem sytuacji, że wystawiasz do boju tysiące, tutaj ograniczasz się najczęściej do kilkudziesięciu jednostek danego typu.

O ile jednak zwykła walka w otwartym polu zawsze dostarczała mi wielu emocji, to zdobywanie twierdz najczęściej stawało się nudną koniecznością. Wejście do zamku jest zablokowane przez bramę, która ma różną odporność w zależności od tego ile pieniędzy zainwestowało się w struktury obronne. Nawet jednostki latające gdy oblegają, nie mogą przedostać się nad murami i czekają aż ktoś zniszczy bramę (co najwyżej możesz korzystać z teleportacji). Oddziały stojące na wieżach są właściwe wystawione na odstrzał. Co więcej, nie ma możliwości niszczenia murów i używania sprzętu oblężniczego, tak jak to było w poprzednich częściach gry. Tym samym zdobywanie i bronienie umocnień jest dla mnie najsłabszym elementem walki, który wymagałby całkowitego przebudowania.

Warto w tym miejscu wspomnieć także o drobnym oszustwie, które pomaga komputerowi rywalizować z człowiekiem. Zdaje się, że ludzie z **3DO** poznali kiedyś złotą myśl Cycerona głoszącą, że „mało wart oręż poza granicami, jeśli brak ładu w kraju". Wymyślili tym samym sposób, abyś cały czas musiał dbać o swój teren, a przez to opóźniał marsz ku

## DWA WYMIARY PORAŻKI

Osobnego opisu wymaga dziwny pomysł ludzi z 3DO na stworzenie trzech rozdzielczości, które różnią się nie tylko ilością szczegółów i jakością grafiki, ale także przydatnością oraz atrakcyjnością interfejsu.

Zacznijmy od rozdzielczości 800x600, przy której gra jest najbardziej uboga i wygląda brzydko. Mapa zajmuje zaledwie 50% całego ekranu, jednostki są niesamowicie duże, tracisz też ozdobnik ze smokiem pojawiający się w rogach w przypadku wyższych rozdzielczości. Co najważniejsze nie masz jednak dostępu do części opcji takich jak chociażby poruszanie się jednostką po wyznaczonej wcześniej trasie, a także nie widzisz na ekranie zasobów, a jedynie posiadane złoto.

Lekka poprawa następuje przy rozdzielczości 1024x768, jednak i tym razem nie masz jeszcze wszystkich elementów widocznych na ekranie. Mapa jest nadal zbyt mała w porównaniu do całości, a jednostki na niej zbyt duże. Najlepszym rozwiązaniem przy posiadaniu monitora 17 calowego jest wybranie trzeciej rozdzielczości 1280x1024. Chociaż w tym przypadku będziesz musiał przyzwyczaić się do wpatrywania się w ekran, aby dojrzeć dokładnie, co jest na mapie.

Próbowałem także grę na monitorach 14 i 15 calowych i zdecydowanie odradzam korzystanie z nich. 17 cali to jedyny sensowny wybór dla tej gry. Jeżeli ktoś nie ma w domu takiego monitora, a jest miłośnikiem Herosów, to chyba najwyższy czas rozbić świnkę-skarbonkę.

Gra w rozdzielczości 800x600

Gra w rozdzielczości 1024x768

Gra w rozdzielczości 1280x1024

zamkom wroga. Osiągnięto to dzięki umieszczeniu w pobliżu Twoich miast wyjść z portali. Przeciwnik w dowolnej chwili pojawia się na Twoich tyłach, tymczasem Ty musisz galopować przez całą mapę aby się do niego dostać.

## Koledzy Quasimodo

Oprawa graficzna **Heroes of Might and Magic 4** prezentuje nierówny poziom. Z jednej strony mamy trójwymiarowe mapy zawierające ogromną ilość szczegółów. Ładne kompozycje kolorystyczne, bardzo pieczołowicie wykonane drzewa i inne elementy roślinne czy wreszcie starannie zaprojektowane budynki. Słowa uznania należą się także za wnętrza miast. Tyle pochwał. Niestety trzeba także skarcić autorów gry za przedstawienie pola walki. Prawie wszystkie starcia będą się toczyć w identycznych sceneriach. Różnice ograniczają się do tła (śnieg, trawa, piasek czy pokład statku) oraz rozmieszczenia nielicznych przeszkód blokujących przejścia (kamieni, krzewów). Spodziewałem się czegoś więcej, większego urozmaicenia, jakiś nietypowych elementów (tak jak to było chociażby w grze ***Etherlords***). Tymczasem nawet zamki wyglądają bardziej jak palisady pospiesznie ustawione przez blokujących drogi rolników, niż mury twierdzy mogącej przetrwać oblężenie. Muszę przyznać, że bardziej podobało mi się to, co zaprezentowano w trzeciej części gry.

Podobne dysproporcje można znaleźć w wykonaniu jednostek. Większych zastrzeżeń nie mogę mieć chociażby do smoków czy tytanów. Jednak już chociażby duchy, behemoty, mechaniczne smoki kierowane przez wojownika czy zombie – wyglądają raczej żałośnie, a na dodatek poruszają się w bardzo komiczny sposób. Nie harmonizuje to z zamysłem gry, w której miały pojawiać się bestie, giganci, potworne stworzenia. Ostatecznie nawet smoki są niewiele większe od ludzi na koniach, a tytani tylko nieznacznie przewyższają ogrzych magów. O wiele bardziej odpowiadał mi sposób przedstawienia jednostek zastosowany w ***Disciples 2: Dark Prophecy***.

Na szczęście żadnych poważnych uwag nie można zgłosić do oprawy dźwiękowej. Świat zaprezentowany w grze zdaje się dosłownie tętnić życiem. Wiele miejsc na mapie ma swoje własne dźwięki, które słyszysz w momencie, gdy znajdziesz się w pobliżu. Na potrzeby gry przygotowano również wiele motywów muzycznych, które zmieniają się w zależności od mapy i aktualnej kampanii. Także każde wejście do miasta uruchamia jedną z kilku melodii, które po przejściu na mapę nie kończą się automatycznie, lecz w delikatny sposób przechodzą w główny motyw muzyczny. Można doszukać się w oprawie dźwiękowej fragmentów muzyki sakralnej czy delikatnych chórów, jak również licznych nawiązań do znanych filmów.

## Kolejny krok do przodu

W przypadku czwartej odsłony ***Herosów*** nie była to dla mnie typowa coup de foudre. Na początku nie mogłem przyzwyczaić się do niektórych rozwiązań. Jednak im dłużej grałem, tym bardziej przekonywałem się, że warto spędzić z **Heroes of Might and Magic 4** kolejne dni. Zabawa stała się dynamiczna i bardziej wyrafinowana, a przy tym zachowano klimat poprzednich części. Wiele elementów powinno być poprawionych i podejrzewam, że ludzie z **3DO** wsłuchają się w głosy krytyczne graczy i przy okazji wydania kolejnych dodatków wprowadzą pewne zmiany. Tymczasem wykonali oni właściwy krok i chociaż na krótką chwilę dogonili producentów ***Etherlords*** i ***Disciples 2***. ❐

### W SKRÓCIE

***ZALETY:***

+ dynamizm gry
+ sześć rozbudowanych kampanii
+ nowe zasady
+ ulepszony rozwój bohatera

***WADY:***

– brzydkie postacie
– niewielkie oszustwa komputera
– nudne zdobywanie twierdz

| Cena: 99,90 zł | Wersja polska ✓ | Demo: — | STRATEGICZNA | 9 |
|---|---|---|---|---|

**Wymagania minimalne:** *Pentium 2 300, 128 MB RAM, CD-ROM x4, karta 3D 4 MB*

**Wymagania zalecane:** *Pentium 2 500, 256 MB RAM, karta 3D 16 MB*

**producent:** *New World Computing* **wydawca:** *3DO*
**polski dystrybutor:** *CD Projekt*

**http://www.3do.com**

**REWELACJA**

# WZNOWIENIA

## AIKEN'S ARTIFACT

*ZRĘCZNOŚCIOWA*

Jak wiadomo, przeciętny człowiek wykorzystuje zaledwie niewielką część swojego mózgu. Naukowcy co jakiś czas gdybają, jakie możliwości posiadałby osobnik potrafiący uaktywnić choćby połowę swych szarych komórek. Różne teorie na ten temat można póki co znaleźć jedynie w opowiadaniach i filmach s-f lub w grach komputerowych. Do grona tych ostatnich należy **Aiken's Artifact** (ŚGK 1/01), który właśnie ukazał się w ramach taniej serii **IM Group**.

W roku 2028 doktor Joan Aiken odnalazła tajemniczy artefakt, po zbadaniu którego udało jej się stworzyć serum pozwalające na uruchomienie uśpionej części mózgu. Jak się okazało zaaplikowanie substancji dorosłych ludzi doprowadzało w najlepszym wypadku do szaleństwa, w najgorszym zaś do śmierci. Naukowcy postanowili wypróbować serum na zarodkach. Efektem eksperymentu były narodziny Kaina i Abla, wkrótce zaś całego pokolenia młodych psioników. Obydwaj młodzieńcy zostali wcieleni do specjalnej agencji rządowej, bardzo szybko jednak Abel postanowił podążyć ścieżką zbrodni, a jedyną osobą, która mogła mu się przeciwstawić był Kain.

**Aiken's Artifact** to zręcznościówka, w której biegasz czarnoskórym Kainem po rozległych poziomach (jest ich łącznie 20) i wyrzynasz wszystkich napotkanych po drodze wrogów. Od czasu do czasu napotkasz osoby, które podczas rozmowy rzucą Ci garść informacji, najczęściej jednak każdy człowiek jakiego spotkasz będzie Tobie wilkiem. W zasadzie podczas zabawy możesz liczyć tylko na siebie i agentkę Frost, która za pomocą komunikatora będzie Ci służyć dobrą radą.

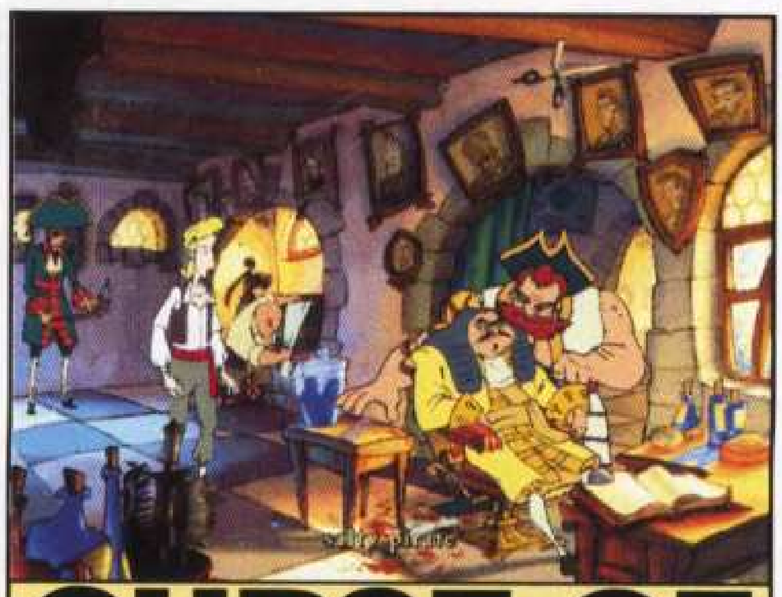
Zabawa jest szybka, czego nie można powiedzieć o prędkości ładowania stanu gry, czy kolejnych poziomów. Rozgrywka wciąga na kilka pierwszych misji, na dłuższą metę zaczyna jednak solidnie nudzić.

Być może ocena ostateczna byłaby o oczko wyższa, jednak przy dość wysokiej cenie jak na kolekcję klasyki, nie mogę z czystym sumieniem wystawić noty większej od 5.

**Cena: 79 zł**

**Wymagania minimalne:**
*Pentium 2, 64 MB RAM, CD-ROM x4, 8 MB akcelarator 3D*

**WERDYKT** **5**



## CURSE OF MONKEY ISLAND

*PRZYGODOWA*

Gdyby tak ktoś poprosił grupę miłośników przygodówek o wskazanie najbardziej charakterystycznego bohatera, który pojawiał się w ich ulubionych grach, bez wątpienia większość z nich wymieniłaby w pierwszej kolejności zabawnego pirata Guybrusha Threepwooda. On to właśnie był główną siłą napędową kultowej serii ***Monkey Island*** autorstwa Rona Gilberta, którą do dziś niejeden gracz wspomina z łezką w oku. Piszę o tym nie bez przyczyny, albowiem do sklepów trafiła niedawno trzecia część cyklu, **Curse of Monkey Island** (ŚGK 2/98), wydana w ramach kolekcji klasyki LucasArts.

Każdy kto miał przyjemność zagrać w którąkolwiek z poprzednich części **Monkey Island** wie, że wiecznie powracającą nemezis Guybrusha jest ożywiony za pomocą magii voodoo pirat LeChuck. Nie inaczej mają się sprawy w przypadku tej części. Tym razem adwersarz Threepwooda więzi go, gdy ten dryfuje w najlepsze po bezkresnym morzu. Okazuje się, że Le Chuck właśnie przeprowadza atak na posiadłość pięknej gubernator Elaine. Dzięki odrobinie szczęścia Guybrush wychodzi z tarapatów obronną ręką, w dodatku ze statku swego wroga wynosi złoty pierścień z ogromnym diamentem. Nie zastanawiając się wiele, wręcza swą zdobycz pięknej Elaine, która ku jego rozpaczy zamienia się w posąg ze złota. Jest to oczywiście początek całej przygody niezdarnego Guybrusha, który musi odczarować wybrankę swego serca oraz (a jakże!) dokopać nieznośnemu LeChuckowi.

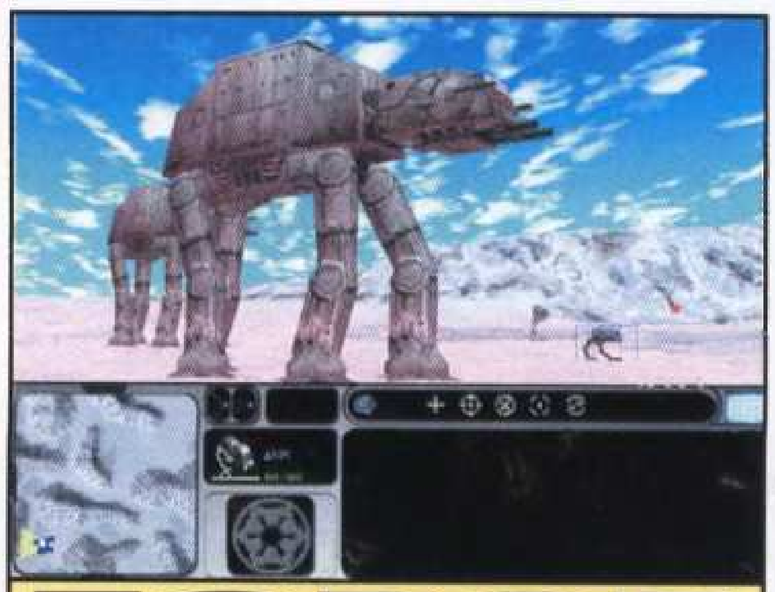
Trzecia część stanowi ogromny skok jakościowy w stosunku do dwóch poprzednich epizodów, przynajmniej jeśli chodzi o grafikę i dźwięk. Niestety nie dorównuje im humorem i pomysłowością zagadek, co nie znaczy, że **Curse of Monkey Island** jest tytułem słabym. Sama gra jest nadal jedną z lepszych przygodówek, niemniej nijak nie da się jej przyrównywać do ***Monkey Island 2***, która jest najlepszą częścią z całej tetralogii.

Jeżeli jakimś cudem gra ta ominęła Cię do tej pory a lubisz pogłówkować i bawić się zarazem, Curse of Monkey Island powinien znaleźć się na szczycie Twojej listy zakupów.

**Cena: 79 zł**

**Wymagania minimalne:**
*Pentium 90, 8 MB RAM, CD-ROM*

**WERDYKT** **8**



## FORCE COMMANDER

*STRATEGICZNA*

Na podstawie oryginalnej trylogii „Gwiezdnych wojen" powstało swego czasu zatrzęsienie dobrych gier komputerowych. Tak było do momentu wejścia na ekrany kin „Mrocznego widma", po premierze którego komputery zaatakowała fala przeciętnych, nudnych i dziecinnych tytułów. Ostatnią grą nawiązującą do oryginalnej trylogii miał być **Force Commander** (ŚGK 5/00), na którego jak na zmiłowanie czekali wszyscy zwolennicy „Gwiezdnych wojen". Tytuł wzbudził mieszane uczucia, zaś teraz, dzięki kolekcji klasyki **LucasArts**, Ty również możesz wyrobić sobie opinię na jego temat.

Akcja gry obejmuje wydarzenia z 4, 5 i 6 części „Gwiezdnych wojen". Fabuła skupia się na perypetiach dwójki braci, którzy od dziecka marzyli o wstąpieniu do armii Imperatora. Po latach dopieli swego celu i udało im sie dostać do elitarnych jednostek szturmowych. Cała historyjka nie ma większego znaczenia podczas samej zabawy, jest jednak nieustannym źródłem mdłych wstawek o dylematach moralnych braci, którzy koniec końców lądują oczywiście po stronie rebeliantów.

**FC** został podzielony na 24 scenariusze (13 po stronie Imperium i 11 dla Rebelii). Sama gra to trójwymiarowy RTS, który jednak rządzi się nieco niestandardowymi prawami. Przykładowo zakup jednostek odbywa się przy pomocy punktów dowodzenia, których dodatkową liczbę uzyskać można dzięki spektakularnym zwycięstwom, bądź zajęciu baz dowodzenia przeciwnika. Wszystkie jednostki mogą ponadto zdobywać doświadczenie, przez co opłaca się ochraniać weteranów, którzy z misji na misję walczą coraz lepiej. Poza tymi dwoma elementami **Force Commander** to niestety bardzo przeciętny RTS, charakteryzujący się naiwną fabułą, nierealistycznym odzwierciedleniem siły uderzeniowej poszczególnych rodzajów wojsk i niewygodnym sposobem sterowania kamerą. Zdecydowanie tylko dla zagorzałych fanów „Gwiezdnych wojen" – niezainteresowany tematem miłośik RTS-ów może się poczuć nieusatysfakcjonowany.

**Cena: 79 zł**

**Wymagania minimalne:**
*Pentium 266, 64 MB RAM, CD-ROM x4, 8 MB akcelerator 3D*

**WERDYKT** **7**

**Opracował: Elektryczny**

# GRANIE TANIE NIESŁYCHANIE

**Każdego miesiąca na rynku ukazuje się cała masa fascynujących gier, ale któż z nas może sobie pozwolić na wysupłanie funduszy na wszystkie interesujące tytuły? Nie wszystko jednak stracone, bowiem na szczęście pojawiają się wznowienia starszych hitów, które w dodatku wracają do sprzedaży po niższej cenie. Na tych stronach znajdziecie nieodzowny przewodnik oszczędnego gracza, dzięki któremu zawsze będziecie wiedzieć, co w strefie niskich cen jest na topie.**

## GRIM FANDANGO

*PRZYGODOWA*

Przygodówki to od bardzo długiego czasu moja wielka miłość. Dwie firmy, które dostarczyły mi na przestrzeni lat najlepsze tytuły do główkowania to bez wątpienia **Sierra** i **LucasArts**, przy czym produkty tej ostatniej zawsze zwyciężały w kategorii humoru. Jedną z gier, którą do dzisiaj uważam za przykład doskonale zrobionej przygodówki jest **Grim Fandango** (ŚGK 12/98). Jeśli tytuł ten niewiele Ci mówi, masz obecnie szansę nadrobić zaległości dzięki serii klasyki **LucasArts**, wydawanej w naszym kraju przez firmę **LEM**.

Akcja gry toczy się w krainie umarłych, a raczej w jej przedsionku. Jest to miejsce, do którego każdy trafia po śmierci, by dowiedzieć się ile czasu zajmie mu dostanie się do właściwego miejsca odpoczynku dusz i w jaki sposób odbędzie się jego ostatnia podróż. Tobie przypada rola Manny'ego Calavery, który wiódł umiarkowanie dobry żywot, w związku z czym musi karnie odpracować parę lat w departamencie śmierci. Jego zadaniem jest sprzedawanie pakietów podróżnych nowoumarłym, ale ostatnio interesy zaczynają iść słabo, w dodatku pojawia się duszyczka pięknej damy, dla której (rzecz niemożliwa) zabrakło biletu na ekskluzywny pociąg do krainy sztywniaków. Wkrótce zaczynają się kłopoty.

**Grim Fandango** był pierwszą przygodówką ze stajni **LucasArts**, w której zrezygnowano ze sławnego systemu SCUMM, który napędzał przez lata takie hity jak ***Zak McKraken***, ***Indiana Jones***, czy ***Monkey Island***. W starym enginie sterowanie odbywało się za pomocą klikania na odpowiednie komendy, w **Grim Fandango** z kolei poruszanie postacią oraz wydawanie poleceń wykonywać trzeba już z klawiatury. Działa to wyjątkowo zgrabnie i w żaden sposób nie ułatwia rozgrywki – w **Grim Fandango** zagadki są na wysokim poziomie, aczkolwiek nie są przesadnie abstrakcyjne.

**Grim Fandango** to obowiązkowa pozycja dla każdego miłośnika przygodówek. Jeżeli lubisz tego typu gry, a ten tytuł nigdy nie gościł na Twoim komputerze, bezwarunkowo musisz go nabyć.

**Cena: 79 zł**

**Wymagania minimalne:**
*Pentium 133, 32 MB RAM*

**WERDYKT 9**

## TRIBES 2

*ZRĘCZNOŚCIOWA*

Gry sieciowe to fenomen ostatnich lat. Chyba każdy gracz z dostępem do internetu próbował choć kilka razy pobawić się ***CounterStrike***, ***Diablo 2***, ***Quake 3: Arena*** czy dowolnym tytułem online. Każdy kto raz zasmakował w takiej rozgrywce wie, że nic nie zastąpi zmagań z żywym przeciwnikiem. Rewelacją ostatnich miesięcy w dziedzinie gier sieciowych był znakomity **Tribes 2** (ŚGK 6/01). Jeżeli przed zakupem owego tytułu powstrzymywała Cię jedynie cena, teraz śmiało możesz szykować się do internetowych bitew, bowiem gra owa zlądowała właśnie w taniej serii firmy **Play It**.

Od razu na wstępie wypada zaznaczyć, że **Tribes 2** to nieomalże w 100 % gra wyłącznie sieciowa. Gra zawiera co prawda kampanię dla pojedynczego gracza (w dodatku dość rozbudowaną), ale zabawa bez internetu w tym przypadku to jak lizanie cukierka przez papierek. Nie bez przyczyny tryb single został nazwany przez autorów gry „Training".

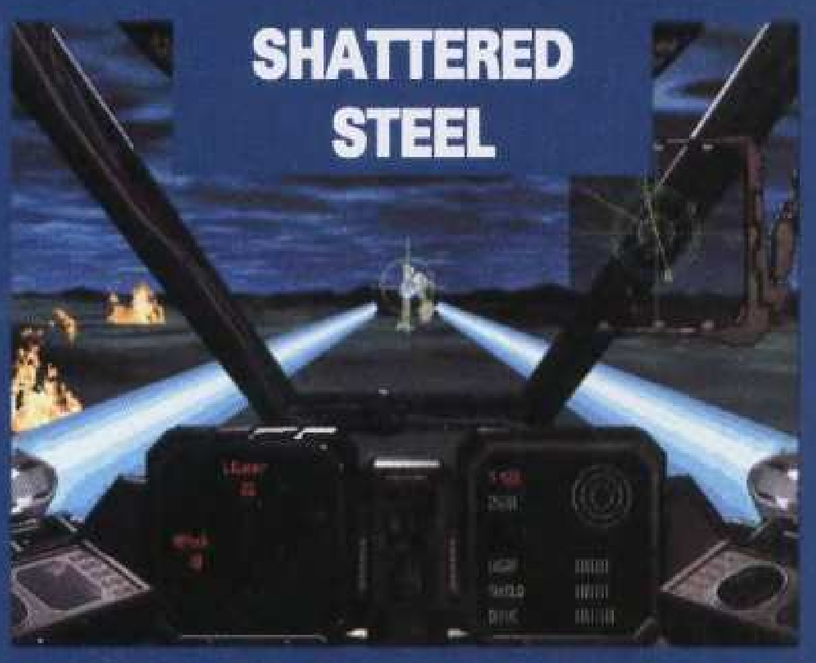
Dopiero po dołączeniu się do sesji na sieci, **Tribes 2** pokazuje pazurki. Gra oferuje aż 8 trybów multiplayer, przy czym spora część z nich kładzie nacisk na walkę w drużynie. Należy jednak od razu wyjaśnić, że walka w grupie nie polega tylko na wspólnym bieganiu po planszy i naparzaniu się z przeciwnikami. W **Tribes 2** ogromne znaczenie mają taktyka i podział ról na polu walki. Tak więc jeden z graczy może się specjalizować w obsłudze maszyn, inny okaże się świetnym zdobywcą flagi przeciwnika w Capture the Flag, jeszcze inny z kolei może być niezrównany w roli ciężko uzbrojonego obrońcy. Bez odpowiedniego podziału funkcji, żadna ekipa w **Tribes 2** nie ma szansy na zwycięstwo.

**Tribes 2** to w chwili obecnej najbardziej rozbudowana sieciowa strzelanina taktyczna. Liczba możliwości jakie oferuje gra jest nawet z początku przytłaczająca, jednakże po odpowiednim treningu odkryjesz zalety tego tytułu. Jeżeli nazywasz siebie miłośnikiem sieciowego wojowania, nie masz żadnej wymówki, dla której miałbyś nie kupić **Tribes 2**.

**Cena: 49 zł**

**Wymagania minimalne:**
*Pentium 2 300, 64 MB RAM, CD-ROM x4, 8 MB akcelerator 3D*

**WERDYKT 9**




**Rewelacyjna gra twórców serii *Baldur's Gate*. *Shattered Steel* pozwala zasiąść za sterami ogromnego Mecha bojowego i wziąć udział w futurystycznych bitwach o dominację w kosmosie. Znakomite połączenie strzelaniny FPP i symulacji.**

***TOP GAMES*** ***Cena: 29,99 zł***

**Gra umieszczona w realiach pierwszej wojny światowej. Twoim zadaniem na każdej planszy jest strzelanie do przelatujących gołębi pocztowych. Zabawa w stylu *Operation Wolf*, tyle że na dłuższą metę znacznie nudniejsza.**

***LEMON INTERACTIVE*** ***Cena: 19,90 zł***

**Akcja, jak nietrudno się domyśleć, rozgrywa się podczas ataku Japończyków na amerykański port Pearl Harbor. Ty zasiadasz za działkiem przeciwlotniczym i musisz strącić jak najwięcej nadlatujących samolotów wroga. Po pół godzinie uśniesz z nudów.**

***Lemon Interactive*** ***Cena: 19,90 zł***

# ARENA ONLINE

## W SKRÓCIE

Dla miłośników Tribes 2 dwie dobre informacje. Latem powinniśmy się doczekać kolejnej łatki do tej gry. W założeniach patch ma zmniejszyć liczbę nieprzechwyconych wyjątków (niesławne UE) i zwiększyć FPS (liczbę generowanych w czasie jednej sekundy klatek obrazu). Planowane jest także zlikwidowanie nieco denerwującego rozrzutu, jaki pojawia się przy strzałach ze spinfuzora na dużą odległość oraz osłabienie działania ELF-a. Te dwie ostatnie zmiany mają także wielu przeciwników. Cóż, nie można zadowolić wszystkich... Druga dobra informacja padła w wywiadzie z Mikem Ryderem, prezesem Sierry, udzielonym magazynowi PC Gamer: seria Tribes będzie kontynuowana i obecnie rozważane są „dwie do trzech" nowych inicjatyw w tym zakresie. Oh, yeah.

---

Dobiegła końca kolejna, marcowa edycja turnieju 1v1 organizowanego przez serwis NetWars (http://www.netwars.pl) w grze StarCraft. Tym razem tytuł zwycięzcy wywalczył Blue[PG], zaś kolejne miejsca zajęli eR59-Destiny oraz Miras[SSF].

---

Coraz bliżej do premiery Unreal Tournament 2. Atmosfera robi się gorąca, wszyscy pokładamy w tej grze duże nadzieje, choć pojawiają się także głosy, że UT2 to jeszcze nie będzie Tribes 2, a już nie stary dobry UT. Niezależnie od złośliwców trzymamy rękę na pulsie (choć spawarki – pulse gun – raczej nie lubimy) i zapewniamy, że drążymy temat wersji beta jak to tylko możliwe, a o wynikach wierceń od razu będziemy informować. To już nierealnie niedługo!

---

Miłośnicy buczących latarek mają powód do zadowolenia: ClanBase właśnie poinformowało o uruchomieniu trzech ladderów w grze Jedi Knight II. Rozgrywki będą prowadzone w trybach Team Death Match, Capture The Flag oraz 1v1. Moc jak moc, niech Ping będzie z Wami!

## NEW WORLD ORDER TUŻ TUŻ...

Z pewnymi problemami wydobywa się na światło dzienne wersja demonstracyjna kolejnej sieciówki spod znaku Counter Strike'a. Mowa o New World Order, grze, której demo techniczne rok temu wprawiało w zachwyt jakością i złożonością scenografii. Demo początkowo miało być dostępne już przed świętami wielkanocnymi, na stronie producenta gry, firmy Project 3 Interactive (http://www.p3int.com/center.asp). W ostatniej chwili opóźniono jego dystrybucję o kilka dni z powodu znalezionego błędu. Kilka dni minęło – i na razie cisza... W każdym razie powyższy link polecamy, gdyż w chwili, gdy ten numer ŚGK trafi do dystrybucji, demo będzie (najprawdopodobniej...) już dostępne.

## ELIMINACJE DO MISTRZOSTW CPL W CS

Nie ma to jak rozmach. Kolejne mistrzostwa CPL w Counter Strike'u latem, a już teraz trwają przygotowania do rundy eliminacyjnej, w której wezmą udział gracze z całego świata. O skali przedsięwzięcia może świadczyć fakt, że odbędzie się w tym celu 48 otwartych turniejów. CPL poinformowało także, że współorganizująca eliminacje firma iGames w związku z dużym zainteresowaniem będzie przeprowadzała eliminacje dwustopniowe: w skali lokalnej, skąd zwycięzca przechodzi do turnieju regionalnego, gdzie wygrana zapewnia prawo do gry w mistrzostwach. Rzec można: a myyyy?

## DARMOWY BONUS DLA CHEATERÓW

Pod adresem http://explosiv.pl/tmp/cheater.rar znajduje się miły filmik przedstawiający życiowe przypadki pewnego cheatera wykrytego na jednym z turniejów lanowych. Nie możemy zagwarantować, że owa scenka nie była inscenizowana, cheaterom pragniemy jednak zwrócić uwagę, że równie dobrze może to być faktycznie relacja z przebiegu rzeczywistego zajścia. Przed kolejną próbą cheatowania warto więc się zastanowić, czy za parę minut będzie na czym cheatować...

# WIEŚCI ZE ŚWIATA FPS

## JAK TO JEST Z „SIECIÓWKAMI"

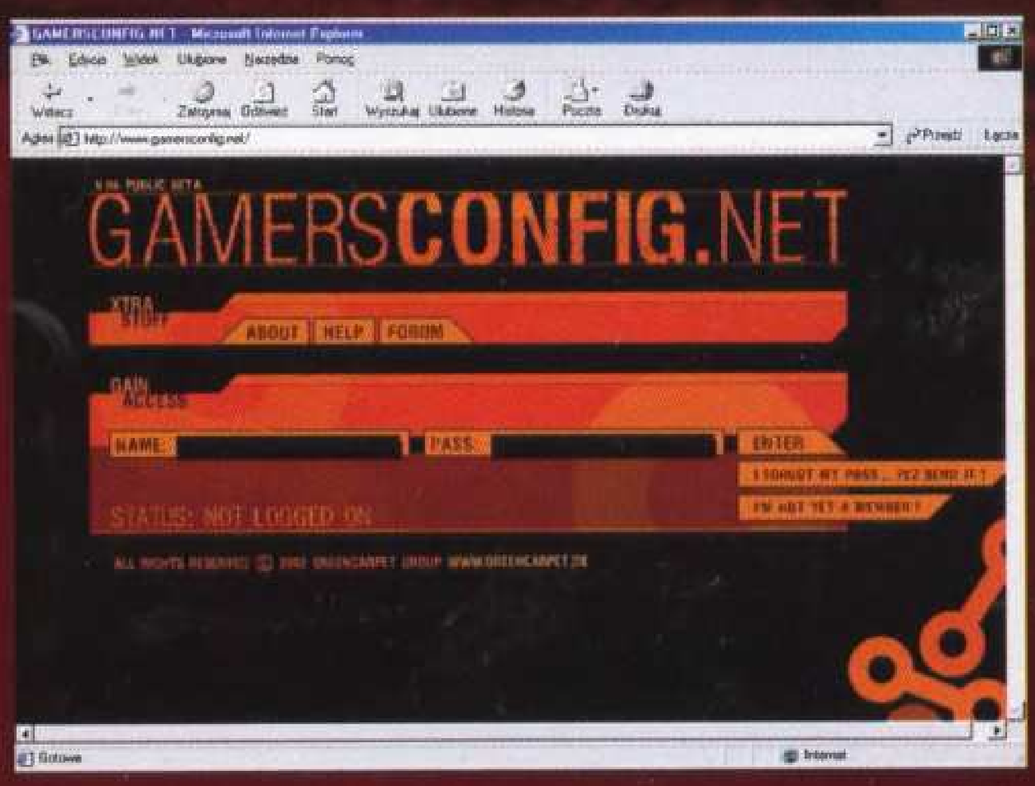
Sporo się dzieje w rankingu gier sieciowych prowadzonym przez serwis GameSpy. Naturalnie nie na pierwszym miejscu, gdzie z 65943 graczami i 19095 serwerami Half Life (a raczej przede wszystkim Counter Strike) panuje niepodzielnie. Drugie miejsce z wynikiem 823 serwery i 5737 graczy to jednak MoH. Po bardzo wolnym starcie gra ta wdrapała się na drugą pozycję, zapewne dzięki stosunkowej łatwości wejścia w świat gry (zatem z czasem ma szansę przynajmniej próbować nawiązać konkurencję z CS). Gorszy to jednak wynik od debiutu RtCW – w pierwszych dniach gra ta przyciągałą prawie 7000 graczy. Widać jednak, że MoH przejął wielu z nich, gdyż pozycja trzecia to UT z 3358 serwerami i 5731 graczami, czwarta to Q3A (3118 serwerów i 5060 graczy), zaś RtCW jest dopiero piąty z 975 serwerami i zaledwie 3695 graczami. Całkiem przyzwoity debiut ma Jedi Knight II. W chwili pisania tego tekstu gra była dostępna od kilku dni wyłącznie w USA, a już zdobyła 417 serwerów i 2355 graczy (kto korzysta z programu All Seeing Eye, może już pobrać jego nową wersję uwzględniającą tę grę – http://www.udpsoft.com/eye/; konkurencja, program bQuery, też nie śpi – http://bquery.blaster.nu/). Na siódmej pozycji mamy Tribes 2 z 632 serwerami i 2150 graczami, po czym dwie „stare ale jare" pozycje: Starsiege Tribes (409 serwerów oraz 1371 graczy) i Quake II (odpowiednio: 988 i 1111). Na koniec wielka niespodzianka – Command and Conquer: Renegade wypada wręcz mizerniutko w tym zestawieniu, z zaledwie 59 serwerami oraz 523 graczami i często wypada z pierwszej dziesiątki wypychane przez Rogue Spear. Nie wygląda, aby C&C było w stanie coś więcej zawojować, a plany były takie ambitne. Powtórka z Red Faction?

## MAPPACK.PL

Pojawiła się nowa wersja Mappacka.PL, zestawu niestandardowych map do Counter Strike'a, jaki obowiązuje na części polskich serwerów. Niezorientowanym przypominamy, że mappack ma służyć spopularyzowaniu dobrych map nie wchodzących w skład zwykłych zestawów. Obecnie już ponad 40 polskich serwerów posiada zainstalowany właśnie ten zbiór. Więcej informacji o zasadach opracowywania, rozprowadzania i instalacji mappacka znajduje się na stronie http://www.counter-strike.pl/mappackpl/mappackpl.php, gdzie znaleźć można m.in. ankietę pozwalającą głosować za usunięciem najmniej lubianych map z mappacka.

## CONFIG DLA PODRÓŻUJĄCYCH

Kto z nas lubi wiecznie konfigurować grę na nowym kompie w kafejce lub u kolegi? Żadna to przyjemność, a czasu pożera niekiedy sporo. Dla osób często zmieniających sprzęt, na którym grają (głównie kafejkowiczów) pomocą może być usługa zaproponowana przez serwis www.gamersconfig.net. Odpalamy stronę, rejestrujemy się i... mamy możliwość przechowania własnych plików konfiguracyjnych. Potem z kafejki wystarczy tylko wejść ponownie na Gamers Config, pobrać swoje pliki i przekopiować je do odpowiednich katalogów na dysku. Swoją drogą to dobry pomysł dla twórców gier w rodzaju Tribes 2, które wymagają logowania się na autoryzowane konto. Po takim zalogowaniu gracz mógłby pobierać z serwera wszystkie parametry konfiguracyjne, co całkowicie rozwiązywałoby problemy przy przechodzeniu z jednego komputera na drugi. Może kiedyś się doczekamy...




## W SKRÓCIE

Czy dla Diablo 2 wrócą lepsze czasy? Z pewnością ostatni dodatek nie przysłużył się popularności gry, bardziej jednak męczące są dla większości graczy uciążliwe cheaty, głównie związane z nielegalnym powielaniem przedmiotów. Blizzard postanowił więc podjąć bardziej zdecydowane kroki w kierunku zapewnienia uczciwego przebiegu gry na serwerach BattleNet. Wszelkie nielegalnie powielone przedmioty, a także przedmioty służące do duplikowania, będą usuwane. Nieuczciwi gracze mogą się liczyć z możliwością skasowania konta, a nawet deaktywacją cdkeyów. I dobrze tak oszustom.

---

A propos grania w CS w ramach CPL. Jeśli ktoś się przymierza, warto, żeby najpierw zerknął na stronę http://www.geekboys.org/config.php. Znajduje się tu automat, który pozwala wyszukać w plikach .cfg wszystkie zmienne niedozwolone w czasie rozgrywek CPL. Pliczek .cfg należy najpierw zapisać jako dokument tekstowy z rozszerzeniem .txt. Przesyłamy go na stronę klikając na przycisk Upload i... stresujemy się liczbą zastrzeżeń, jakie zgłasza program. Ostrzegamy osoby o słabych nerwach przed korzystaniem z tego linka...

---

Rodzimi „kanterstrajkowcy" kontratakują, tym razem poprzez udział w turnieju Counter Strike Nations Cup organizowanym przez Clanbase. Oficjalny skład polskiej reprezentacji wygląda następująco: [BRO]Spider, [BRO]Xts, eX^Luq, ex^Splash, eX^Taz, eX^Zibi, fear^Puru, (null)Lugo, [P12]rr oraz [SPECNAZ]Neo. W pierwszym meczu z Danią (który odbędzie się między 8 a 15 kwietnia) wystąpią [BRO]Spider, [BRO]-Xts, eX^Taz, eX^Zibi i [SPECNAZ]Neo. Potem tylko Holandia (22-29 kwietnia), Włochy (29 kwietnia – 6 maja) i Portugalia (6-13 maja) – i droga do finałów otwarta... Warto dodać, że mecze będzie można oglądać przez HLTV. Nacjonalizm nie jest nam specjalnie bliski, ale w tym przypadku stawiamy sprawę po męsku: panowie, dołóżcie im!

---

Tworzenie filmików przedstawiających najefektowniejsze zagrania w grach FPS weszło już do stałego zwyczaju graczy, a w szczególności klanów. Tym razem miłośnikom Return to Castle Wolfenstein proponujemy linka do takiego filmu, opracowanego przez klan GunSlingers z Finlandii. Oto on: http://www.fileplanet.com/dl/dl.asp?/planetwolfenstein/files/gs-rtcw-movie.zip.

# NIEREALNY MECZ GWIAZD

## Relacja z meczu najlepszych polskich graczy UT

sYs|yavor



Każdy, kto gra lub grał w Unreal Tournament w internecie zna serwer Silesia i jego admina, Piotra „Pitera" Rudnowa. Silesia była jednym z pierwszych – jeśli nie pierwszym – polskim serwerem UT. Postawienie serwera nie jest jedynym wkładem Pitera w rozwój naszej sceny UT. Od przeszło roku organizuje on turnieje klanowe o charakterze ligowym. Właśnie niedawno zakończyła się kolejna edycja ligi i przy tej okazji pojawił się ciekawy pomysł, wysunięty przez mAxa z klanu TsQ, a podchwycony przez naszą redakcję.

W meczach ćwierćfinałowych ligi organizowanej przez Pitera brało udział 8 klanów. Poprosiliśmy zatem wszystkie klany, które dotarły do tej rundy, o wystawienie swoich reprezentantów do „meczu gwiazd", będącego swoistym podsumowaniem ligi i formą towarzyskiego spotkania. Pomysł spodobał się wszystkim i klany BB, dfp, info, rA, SoF, sYs oraz tsq wystawiły swoich kandydatów. Nie obyło się bez małych kłopotów: klan DT nie miał warunków do gry w zaproponowanym terminie, stąd zrezygnował z wystawienia kandydata, zaś w dniu meczu niespodziewanie z przyczyn niezależnych wycofał się reprezentant rA. Na jego miejsce wszedł reprezentant klanu best.

W rozegranym 3 kwietnia meczu wzięli udział sYs|BadAss, Banita[BB], Beldin|dfp, info|Flesh, best|kane, smk[tsq] oraz jedyny przedstawiciel płci pięknej – [SoF]Hoagie.

Ze względu na brak ósmego zawodnika gościnnie i niejako „poza konkurencją" wystąpił sYs|.avatar.

Reguły meczu były stosunkowo proste: grano 4 mapy w trybie Team Death Match (TDM) na mapach Gothic, Tempest, Liandri oraz Turbine. Ustawienia zachowano z ligi organizowanej przez Pitera: 20 minut na mapę, Weapon Stay OFF, No Redeemer, FF 100%. Piątą mapą był Deck, jednakże w zmodyfikowanej wersji: na półokrągłym placu u góry mapy, za snajperką, umieszczono jeden punkt dominacji. Mapę wygrywała ta drużyna, która jako pierwsza utrzymałaby ten punkt przez 200 jednostek czasu. Ten rodzaj rozgrywki jest w środowisku nazywany „qrnikiem", ze względu na nicka gracza, który go wymyślił (kurczak z klanu de) oraz z powodu zadziwiającego podobieństwa graczy obsadzających ze snajperkami górne partie Decka do... kur na grzędzie. Qrnik był grany z włączonym redimerem.

Aby podkreślić towarzyski charakter meczu, składy drużyn zmieniały się losowo na każdej mapie. Zwycięzcą miał zostać ten z graczy, który zdobędzie największą liczbę fragów. I... zaczęło się...

Pierwszą mapą był Gothic grany w składach:

czerwoni – sYs|BadAss, info|Flesh, best|kane, sYs|.avatar.

niebiescy – Beldin|dfp, Banita[BB], smk[tsq], [SoF]Hoagie.

Mapa zakończyła się wygraną czerwonych 95:63, w drużynie czerwonych najwięcej fragów zdobył sYs|Badass (33), u niebieskich – Beldin|dfp (25). Jak się okazało, nie był to przypadek – rywalizacja o honorowy tytuł zwycięzcy spotkania toczyła się później faktycznie przede wszystkim między tymi dwoma graczami. Dodajmy może, że niedługo po rozpoczęciu pierwszej mapy nastąpiła krótka przerwa – sYs|.avatar. utracił połączenie z serwerem. Na szczęście później obyło się już bez problemów.

Kolejna mapa to Tempest. Tu składy nieco się zmieniły:

## MINIWYWIAD z Beldinem|dfp

**Pozwól, że najpierw złożę gratulacje za efektowną grę.**
Dzięki.

**Czy mógłbyś powiedzieć parę słów o sobie?**
Nazywam się Jarosław Górski, mieszkam w Warszawie, z zawodu jestem informatykiem. UT jest moją pierwszą grą FPS, gram w niego od przeszło dwóch lat – konkretnie od czasu, kiedy wpadł mi do głowy pomysł, jak wykorzystać łącze internetowe...

**Jak się grało w Meczu Gwiazd?**
Muszę powiedzieć, że wyjątkowo przyjemnie. Może dlatego, że atmosfera meczu była super, naturalnie nie zapominając o samych graczach.

**Intensywnie trenowałeś?**
Raczej nie przygotowywałem się specjalnie. No, może prócz kilku meczyków FFA...

**Nastawiłeś się bardziej na grę solo czy drużynową? Skuteczność czy efektowność?**
Raczej starałem się o dobry teamplay niż o fragi, a te same przychodziły. Gra drużynowa jest bardzo ważna w tego typu rozgrywkach.

**Jakieś zdarzenie z meczu, które zapadło Ci w pamięć?**
Tak, mój team-kill, kiedy to posłałem „sześciopak" naładowanemu ampem Avatarowi...

**Formuła „każda mapa inny skład" sprawdziła się?**
Myślę, że stałe składy byłyby OK, lecz z drugiej strony ciężko jest w takim meczu wybalansować drużyny tak, aby były porównywalne. Chyba więc warto pozostać przy mieszanych składach.

**Nie przeszkadzało Ci, że dema pójdą w świat?**
Oczywiście, że nie. Zawsze staram się dać z siebie wszystko i jak najlepiej wypaść. Jednak przy takich spotkaniach ważniejsza jest chyba dobra zabawa.

**Uważasz, że jest sens organizowania tego typu spotkań częściej?**
Jak najbardziej, takie mecze przynoszą sporo rozrywki, ale też skutecznie integrują polskie środowisko UT – a tego nigdy za wiele.

**Pozostaniesz wierny UT czy masz już coś nowego na widoku?**
Gram od jakiegoś czasu w Q3 i QW, ale chyba tylko dlatego, żeby przygotować się do nadchodzących hitów typu Q4 lub UT2. Czas pokaże, w co będzie warto grać.

**Dziękujemy i życzymy połamania fragów.**

czerwoni – sYs|BadAss, smk[tsq], info|Flesh, best|kane

niebiescy – sYs|.avatar., Beldin|dfp, Banita[BB] i [SoF]Hoagie.

Walka była zacięta i choć składy sugerowały pewną przewagę drużyny niebieskich, czerwonym udało się wygrać 92:90. W drużynie czerwonych pierwsze miejsce zajął sYs|BadAss (29 fragów), w niebieskich – gościnnie występujący sYs|.avatar. (29 fragów). Stan rywalizacji pomiędzy sYs|BadAssem a Beldinem|dfp w tym momencie wynosił 62:52.

Liandri okazała się mapą Beldina. Zdobył on 44 fragi, podczas gdy sYs|BadAss 35 (obaj zwyciężyli w swoich drużynach). W rezultacie po trzech mapach różnica między nimi wynosiła tylko 1 frag! (97:96 dla BadAssa). Wygrali czerwoni 115:103. Grano w składach:

czerwoni – Beldin|dfp, best|kane, sYs|.avatar., Banita[BB]

niebiescy – sYs|BadAss, smk[tsq], info|Flesh, [SoF]Hoagie.

Czwarta mapa była „mapą prawdy" jeśli chodzi o rozgrywkę w klasycznym trybie TDM. Tym razem składy były bardziej wyrównane:

czerwoni – Beldin|dfp, sYs|.avatar., best|kane, smk[tsq]

niebiescy – sYs|BadAss, Banita[BB], info|Flesh, [SoF]Hoagie

Wygrali niebiescy 124:105. W drużynie czerwonych pierwsze miejsce zajął Beldin z 34 fragami, jednak BadAss, zwycięzca u niebieskich, miał ich 47. W tym momencie stan rywalizacji wynosił 144:130 dla sYs|BadAssa i w części „klasycznej" (TDM) on wygrał konkurencję „najwięcej fragów". A potem nadszedł Deck w wersji qrnikowej. Tym razem drużyny miały następujący skład:

czerwoni – Banita[BB], sYs|.avatar., [SoF] Hoagie, best|kane

niebiescy – info|Flesh, Beldin|dfp, sYs|BadAss, smk[tsq].

Rzadko w meczach UT można zobaczyć takie skoncentrowanie akcji wokół jednego punktu – polecamy obejrzenie tego meczu z kamerą umieszczoną w pobliżu punktu dominacji (demo z meczu oraz zmodyfikowana mapa Deck znajdują się na naszym CD). Wygrali niebiescy 200:156 (to jednostki czasowe, nie fragi!). Beldin zdobył 106 fragów przy 80 fragach BadAssa, dzięki czemu nadrobił zaległości z części TDM i został zwycięzcą całego spotkania. Zatem: gratulacje – dla Beldina|dfp i sYs|BadAssa za piękną rywalizację oraz dla wszystkich graczy za udział w spotkaniu.

Spotkanie odbyło się w świetnej atmosferze, którą nieco zakłócały problemy z jakością łączy u paru graczy, głównie u smk[tsq]. Tym niemniej zabawa była przednia, a o to w tym wszystkim chodziło. Na CD ŚGK znajdują się dema z poszczególnych meczy – zapraszamy do obejrzenia, jak fragują gwiazdy polskiego UT.

Ponieważ idea meczu gwiazd bardzo przypadła i graczom i nam do gustu, zamierzamy ją kontynuować. Naturalnie nie wyłącznie w UT, a w we wszystkich najpopularniejszych grach sieciowych. Gwiazdy, szykujcie się! ❑

# MINIWYWIAD z sYs|BadAssem

**Gratulacje, świetnie rozegrane spotkanie i piękna rywalizacja.**
Dzięki.

**Czy mógłbyś się przedstawić naszym Czytelnikom?**
Nazywam się Czarek Mleczko, mam 17 lat, mieszkam w Warszawie i chodzę do wieczorówki. W wolnym czasie... gram w UT.

**Od dawna?**
Chyba w połowie listopada 1999 znajomy wpadł do mnie z płytką, na której było demo UT. Zainstalowaliśmy je i od tamtej pory gram codziennie po kilka godzin... Przez pierwszy rok grałem na modemie, wolę nie mówić, jakie rachunki za telefon przychodziły (pozdrowienia dla mamuśki).

**Jak oceniasz swą grę w Meczu Gwiazd?**
Byłem w całkiem niezłej formie i na szczęście fragi przychodziły bez problemu. Ogólnie – dobra zabawa bez stresu, że straci się kilka punktów w lidze...

**Przygotowywałeś się jakoś do meczu?**
W weekend kilku klanowiczów sprawdzało jak tam z moją formą, ale potem przez dwa dni w ogóle nie uruchamiałem UT. Myślałem tylko nad taktyką i koncentrowałem się.

**Stoczyłeś ładną rywalizację z Beldinem, wygrałeś w części TDM. A Deck?**
Na Decku już nieco „odpuściłem", zaczęło lagować i nieco straciłem motywację do walki o qrnik.

**Która mapa poszła Ci najlepiej? Dlaczego?**
Na Turbinie wiedziałem, że jest mała różnica fragów pomiędzy Beldinem a mną i starałem się uzyskać jak najwięcej punktów. Gdy doszedłem do 40 trochę za bardzo się wyluzowałem i chyba przez kilka minut nikogo nie sfragowałem. Podsumowując: początek Gothica, środek Turbine i ostatnie kilka minut z Liandri.

**Najefektowniejsze zagranie?**
Multi kill z lasera (w trybie podstawowym) na Liandri.

**Jak oceniasz sam mecz? Jego ideę?**
Wreszcie jakieś pozytywne wibracje na polskiej scenie UT. Wspaniały pomysł mAxa. Gratuluje także doskonałej realizacji.

**Ekhm... Rumieniąc się dziękujemy za grę i wywiad.**

FELIETON

# ŚMIERTELNA CHOROBA

## Odrobina polemiki z popularnymi stereotypami

*sYslyavor*

Skąd my to znamy? Gość chodzi nieprzytomny, z błędnym wzrokiem. Nie potrafi się skoncentrować na żadnej czynności prócz tej, która doprowadziła go do tego stanu. Jest w stanie dyskutować wyłącznie o jednym – o tym, co robi. Do kina? E... czasu brak... Z dziewczyną? E... dwie godziny zmarnuje albo i więcej... To może – jeśli starszy wiekiem – dzieckiem by się chwilę zajął? Też nie... W pośpiechu je, byle nie stracić cennych sekund, które mógłby poświęcić swej pasji. Żonę – jeśli ma – widuje w weekendy, potykając się o nią w kuchni. Znajomych może policzyć na palcach, chyba, że podzielają jego zainteresowania. Odpoczynek? A co to „odpoczynek"?

Myślicie może, że pisałem o graczu? Nie. Pisałem o przeciętnym człowieku, kimś, kto swej pracy musi poświęcać cały swój czas, gdyż zmusza go do tego albo pasja (co jeszcze rozumiem, bo z pasjami tak bywa, że wymagają wiele czasu), albo sytuacja finansowa (czego nie rozumiem, bo nie po to się zarabia pieniądze, żeby je mieć, tylko żeby móc z nich skorzystać).

No cóż. Życie niezbyt godne pozazdroszczenia, typowego samotnika, człowieka w gruncie rzeczy całkowicie wyalienowanego z otoczenia. Cóż to za wegetacja w porównaniu z tymi, którzy świetnie potrafią dogadywać się ze swoim otoczeniem. Którzy są otwarci na nowe kontakty, często nawiązują przyjaźnie i prowadzą intensywne życie towarzyskie. Mają znajomych w wielu miastach Polski, a częstokroć i świata, z którymi często wymieniają się informacjami i poglądami.

Myślicie może, że tym razem pisałem o stereotypowym „przeciętnym" obywatelu, uosobieniu ideału znacznej części społeczeństwa – owej niesławnej, acz miłej duszy większości „małej stabilizacji"? Nie. Tym razem pisałem o graczach. Graczach, dodajmy, grających w gry sieciowe.

Operowanie stereotypami nie jest rzeczą szczególnie trudną. Jeśli na dodatek odbywa się bez wnikliwej analizy tematu, nietrudno doprowadzić do sytuacji, gdy wszystko da się podporządkować własnej tezie, pomijając całkowicie rzeczywiste „za i przeciw". W ten sposób w dobie prymitywnego polskiego kapitalizmu na bohatera wyrasta biedaczyna uganiający się za forsą, najlepiej robiący to 24 godziny na dobę, akurat tyle, by z tej forsy nigdy nie skorzystać. Na topie nie są natomiast gry, stąd co chwilę da się gdzieś poczytać o złowrogim ich wpływie na człowieka, z młodzieżą na czele. Można się jedynie pocieszać, że często takie teksty piszą ludzie wypisz wymaluj z akapitu pierwszego.

Granie nie ma wyłącznie zalet ani wyłącznie wad. To taka sama dziedzina życia, jak każda inna. O wadach nie chce mi się pisać, może dlatego, że znam ich więcej niż zwykle się czyta w popularnych felietonach pisanych na zamówienie „antygraczy", po co więc wzbogacać asortyment broni przeciwnika? O zaletach zatem wspomnę, bo rzecz to rzadko opisywana.

Jakie są zatem zalety grania w gry sieciowe? Ano zacznijmy od najprostszych, takich jak nauka szybkiego pisania na klawiaturze. Rzecz wcale niebanalna, zważywszy na powszechność komputerów w domach i w pracy. Ortografia, gramatyka i stylistyka także zwykle ulegają poprawie, gdyż nadmiar swobody w tym zakresie prędzej czy później narazi delikwenta luźno podchodzącego do tych tematów na uszczypliwe uwagi ze strony współrozmówców. Jeśli nie daj Bóg trafiliśmy jeszcze na serwer zagraniczny, najprawdopodobniej znajdziemy doping do zapoznania się przynajmniej z podstawami języka angielskiego.

To wszystko? Gdzie tam. Jak w każdym przypadku, gdy spotykają się różne istoty ludzkie, w grę wchodzi cały złożony system wzajemnych oddziaływań socjologicznych i psychologicznych. Gracze sieciowi uczą się nawiązywania kontaktów z pozostałymi, zwykle zupełnie nieznanymi graczami. Uczą się przestrzegać pewnych reguł, które obowiązują w każdej ludzkiej społeczności. To prawda, że chamstwo i wulgaryzmy są popularne w sieci (niestety), jednak w wielu miejscach nie są ani dobrze widziane, ani zbyt dobrze tolerowane. Prędzej czy później gracz-buntownik akceptuje nakładane przez środowisko reguły gry – nawet wówczas, gdy nie jest w stanie przyznać się przed samym sobą, że to robi. Do tego dochodzi konieczność współpracy w drużynie (klanie), umiejętność chodzenia na kompromisy i konieczność respektowania zdania innych członków klanu oraz pozostałych graczy. Gdzie tu miejsce na ów popularny w mediach stereotyp gracza-samotnika? Generalnie im starsza społeczność internetowych graczy, tym są to lepiej znający się ludzie, zachowujący się wobec siebie w większości przypadków z należnym szacunkiem.

Znajomości w internecie często przeradzają się w rzeczywiste znajomości, przyjaźnie, a nawet – jeśli gracze są reprezentantami płci przeciwnej – w miłość. Naturalne w środowisku graczy internetowych jest telepanie się pociągami, autobusami czy samochodami na odbywające się w drugim końcu kraju zloty i zjazdy – po to tylko, aby spotkać się „in real" z tymi, których poznali w wirtualnym świecie. Bo po cóż innego jeździ się na zlot po kilkaset kilometrów, skoro pograć można na komputerze odległym o 2 metry??? Znam wielu graczy, którzy mogą na ślepo pojechać do praktycznie dowolnego większego miasta i zawsze mogą liczyć na nocleg u „internetowych" znajomych. Czy wielu „nie-graczy" może się poszczycić tak dużym gronem znajomych?

Ach, nie będę już pisał, że tak naprawdę gry internetowe zacierają różnice wiekowe, rasowe, językowe, kulturowe. Że uczą szacunku do rzeczy najważniejszej: umysłu drugiej osoby, a nie jego biologicznego nośnika. Nikogo nie obchodzi, czy pan XYZ jest Żydem, Murzynem, katolikiem, agnostykiem czy też osobą o odmiennych zainteresowaniach seksualnych. Jeśli tylko jego wirtualna reprezentacja (suma umiejętności w grze oraz szeroko rozumiany poziom intelektualny i dojrzałość emocjonalna) zasługuje na szacunek – tym szacunkiem będzie darzony. Do tego na przykład w takich strzelankach 3D wykształca się refleks, wyobraźnię przestrzenną, umiejętność orientacji w przestrzeni, błyskawicznego oceniania sytuacji. Niby drobiazgi, ale niejeden gracz siedzący za kierownicą rzeczywistego samochodu właśnie dzięki tym – przez m.in. gry rozwiniętym – cechom zdołał uniknąć wypadku.

Nie wiem, jak tam z tymi „singleplejerami", ale mam wrażenie, że gry sieciowe – prócz zajmowania naszego czasu – naprawdę paru rzeczy uczą. A że potrafią doprowadzić także do sytuacji ekstremalnych, kiedy to gracz zanurza się całkowicie w cyberprzestrzeni zapominając o bożym świecie – to zupełnie inna sprawa. Wszak samo życie jest również niczym innym, jak śmiertelną chorobą. ❐

## Czy gry komputerowe szkodzą?

# CYBERATHLETE AMATEUR LEAGUE

## Rywalizacja dla wytrwałych

*sYsIyavor*

O Cyberathlete Professional League – CPL – słyszeli chyba wszyscy, grający w sieciowe strzelanki dłużej niż tydzień. Szczególnym zamiłowaniem ligę tę darzą zwolennicy Quake'a i Counter Strike'a, które to gry najczęściej pojawiały się na zawodach organizowanych przez CPL. Co chwila słyszymy, jak to w kolejnym turnieju pula nagród przekracza setki tysięcy dolarów. Aż chciałoby się spróbować... Niestety, CPL to gra wyłącznie po sieciach lokalnych, a ilu polskich graczy stać na wyjazd zagraniczny, najlepiej do Dallas w USA, aby pograć?

CPL jest instytucją znaną, w czym zapewne ma swój duży udział wspomniana pula nagród. Jeśli jednak sponsorów na wyjazdy brakuje, a zadowolić może nas szacunek i uznanie, jakim darzeni są zwycięzcy, wówczas możemy spróbować sił w amatorskiej odmianie CPL, czyli Cyberathlete Amateur League (CAL). Nie musimy wyjeżdżać, wystarczy uruchomić przeglądarkę i wpisać adres http://www.caleague.com/.

CAL postała wzorując się na najpopularniejszych ligach sportowych, takich jak NBA, NFL czy NHL. Grupuje ona graczy grających w różnego rodzaju gry: od Counter Strike'a (jakżeby inaczej...), przez klasycznego Half Life'a, Medal of Honor, Quake'a 3 Arenę, Tribes 2 czy Return to Castle Wolfenstein na nowościach typu Jedi Knight 2 kończąc. W ciągu roku rozgrywane są cztery edycje, każda trwająca 12 tygodni.

W przeciwieństwie do CPL, CAL jest ligą czysto internetową, więc wydawałoby się, że nie powinno być specjalnych przeciwwskazań jeśli chodzi o uczestnictwo w niej polskich klanów. Nie ma jednak róży bez kolców. Wyjścia internetowe na świat z Polski są w tak tragicznym stanie, że mecze na serwerach europejskich są dużym problemem. Uczestnictwo w CAL wiąże się z dodatkowymi utrudnieniami: jedyne serwery, na których mogą być rozgrywane mecze ligowe, to serwery na terenie kontynentalnych Stanów Zjednoczonych. Sytuację ratuje nieco podział CAL na sekcje Pacific (PST), Central (CST) i Atlantic (EST), w zależności od strefy czasowej, do której należą gracze. Ponieważ Polacy nie łapią się do żadnej z tych

stref (w strefie EST od czasu polskiego należy odjąć 6 godzin: mecz o 19.00 EST to w Polsce mecz o 1.00 w nocy; w pozostałych strefach różnica jest większa), w praktyce mecze trzeba byłoby rozgrywać w późnych godzinach wieczornych i nocnych, a to z kolei sprzyja lepszym pingom. Serwery wybierane są w taki sposób, aby rożnica pomiędzy pingami graczy w poszczególnych klanach nie przekraczała 75 milisekund. To dość ostry warunek, tym niemniej odpowiednio dobierając serwer można nieco zmniejszyć dysproporcje. Może zatem znajdą się chętni? ❐

PRZERAŻAJĄCY I ZASKAKUJĄCY THRILLER CHRISTOPHERA NOLANA

MEMENTO

GUY PEARCE CARRIE-ANNE MOSS JOE PANTOLIANO

wkrótce na kasetach video i płytach DVD

© 2000 I REMEMBER PRODUCTIONS, LLC. ALL RIGHTS RESERVED

Dystrybucja: MONOLITH VIDEO Sp z o.o., 01-643 Warszawa, ul. Twardowskiego 3, tel./fax (22) 833 73 12 lub 13, www.monolith.com.pl

# TABELE TURNIEJOWE



## CLANBASE COUNTER STRIKE POLAND
http://www.clanbase.com/rating.php?lid=472

| Lp. | Klan | W | P | R | Punkty |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | eXtreme 1 | 20 | 1 | - | 1622 |
| 2 | [SPECNAZ] | 27 | 10 | - | 1418 |
| 3 | Blood Angels | 14 | - | 1 | 1391 |
| 4 | [BRO] | 12 | 2 | - | 1385 |
| 5 | HeadShooters | 15 | 7 | - | 1334 |
| 6 | Frag eXecutors | 17 | 10 | - | 1306 |
| 7 | KAMIKAZE TEAM | 9 | 3 | - | 1257 |
| 8 | Ground Zero | 13 | 9 | - | 1253 |
| 9 | Zero | 6 | - | 1 | 1236 |
| 10 | Alea Iacta Est | 6 | - | 1 | 1227 |

Na czele listy mamy dość duże zmiany. W ciągu miesiąca z pierwszej trójki został klan [SPECNAZ], stabilnie okupujący 2 pozycję. Awans na 1 miejsce wywalczył eXtreme 1 z imponującym bilansem: 20 wygranych przy jednej przegranej. Poprawiły się notowania Blood Angels (z 5 pozycji na 3).

## CLANBASE TACTICAL OPS POLAND
http://www.clanbase.com/rating.php?lid=511&hyb=Y

| Lp. | Klan | W | P | R | Punkty |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | Chonor i Hfała | 16 | 3 | 3 | 1359 |
| 2 | Mobile armoured Nintendo | 7 | 1 | - | 1237 |
| 3 | Death Squadron Clan | 9 | 2 | 4 | 1205 |
| 4 | Fallen Heroes | 2 | - | - | 1091 |
| 5 | ExtRemE TeaM | 3 | 4 | 1 | 1084 |
| 6 | Special Security Service | 8 | 8 | - | 1054 |
| 7 | Special Task and Rescue Division | 1 | 1 | - | 1048 |
| 8 | Metal Gear Solid | 5 | 5 | 1 | 1029 |
| 9 | Piwo, Wodka, Gandzia, Kobiety | 2 | 2 | 2 | 1021 |
| 10 | SWAT Clan | 9 | 6 | 1 | 1004 |

Walka w ladderze wygląda interesująco. Swój stan posiadania utrzymały klany Chonor i Hfała oraz Death Squadron Clan. Zmiana nastąpiła na pozycji 2, gdzie z 6 miejsca w pięknym stylu wszedł Mobile armoured Nintendo przy bilansie 7 wygranych meczy przy jednej przegranej. Duży spadek odnotował SWAT Clan (o 8 miejsc).

## UNREAL LEAGUE – CTF
http://www.unrealleague.ikp.pl/

| Lp. | Klan | M | W | P | R | Punkty |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | save Your souls | 6 | 4 | 1 | 1 | 9 |
| 2 | DumbSelfs | 4 | 4 | 0 | 0 | 8 |
| 3 | Resurections | 6 | 2 | 0 | 4 | 8 |
| 4 | Soldiers of Fortune | 4 | 3 | 0 | 1 | 7 |
| 5 | Sith | 5 | 3 | 1 | 1 | 7 |
| 6 | Gladiators | 6 | 2 | 1 | 3 | 7 |
| 7 | Desperados | 6 | 1 | 2 | 3 | 5 |
| 8 | Best | 4 | 1 | 1 | 2 | 4 |
| 9 | Free Frags | 5 | 0 | 2 | 3 | 3 |
| 10 | The Chosen | 5 | 0 | 2 | 3 | 3 |

W związku z wycofaniem się kilku klanów z rozgrywek tabela nie odzwierciedla rzeczywistej sytuacji w lidze – część klanów ma mniej rozegranych meczy. Prowadzący sYs utrzymał pierwsze miejsce mimo przegranej z SoF. Mimo 4 miejsca ten ostatni klan jest – obok DumbSelfs – wciąż wyraźnym faworytem ligi.

## UNREAL LEAGUE – TDM
http://www.unrealleague.ikp.pl/

| Lp. | Klan | M | FZ | FS | +/– | Punkty |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | Dragons from Poland | 7 | 1517 | 755 | +762 | 14 |
| 2 | save Your souls | 7 | 1250 | 614 | +636 | 14 |
| 3 | Soldiers of Fortune | 7 | 1265 | 682 | +583 | 14 |
| 4 | rAiders of Apocalipse | 7 | 863 | 678 | +185 | 11 |
| 5 | Dream Team | 7 | 1115 | 693 | +422 | 10 |
| 6 | Hell's Underground | 7 | 1042 | 1049 | -7 | 8 |
| 7 | Terror sQuad | 7 | 693 | 764 | -71 | 8 |
| 8 | The Chosen | 7 | 962 | 1216 | -254 | 7 |
| 9 | Gladiators | 7 | 1117 | 991 | +126 | 6 |
| 10 | Desperados | 7 | 1106 | 1106 | 0 | 6 |

Siedem kolejek ligowych za nami, a sytuacja na czele tabeli wciąż niejasna. Trzy pierwsze klany mają komplet punktów i wciąż wszystko może się wydarzyć. Wydaje się jednak, że pierwsze trzy miejsca są już obsadzone i żadnemu z pozostałych klanów nie uda się sprawić jakiejś znaczącej niespodzianki.

## LADDER NETWARS STARCRAFT BW 1v1
http://www.netwars.pl

| Lp. | Nick | W | P | Punkty |
|---|---|---|---|---|
| 1 | eX-ThUnDeR | 15 | 2 | 1216 |
| 2 | Gr8-cagrET | 11 | 1 | 1197 |
| 3 | iS-Eldo | 12 | 2 | 1187 |
| 4 | eX-Macio | 12 | 4 | 1178 |
| 5 | _TOM@S_ | 12 | 2 | 1175 |
| 6 | Pako[SSF] | 8 | 4 | 1098 |
| 7 | Surtur | 6 | - | 1097 |
| 8 | eR59-Destiny | 9 | 3 | 1084 |
| 9 | iS-KidMaN | 8 | 7 | 1069 |
| 10 | Dural | 10 | 5 | 1068 |

Rozgrywki w ramach laddera zaczynają się od nowa, tym razem gra ponad 200 osób. Trudno po kilku meczach wysnuwać jakieś przypuszczenia. Z grona najlepszych w poprzedniej edycji w czołówce znajduje się już jednak paru graczy. Imponujący stosunek zwycięstw do porażek (11:1) ma Gr8-cagrET.

## POLSKA LIGA COSSACKS
http://cossacks.in4.pl/liga/tabela.php

| Lp. | Nick | LM | W | P | Punkty |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | Leoric | 6 | 2 | 4 | 10 |
| 2 | NetCop | 2 | 2 | 0 | 6 |
| 3 | Tobe | 2 | 2 | 0 | 6 |
| 4 | short_dude | 2 | 2 | 0 | 6 |
| 5 | Achilles | 1 | 1 | 0 | 3 |
| 6 | Id | 1 | 1 | 0 | 3 |
| 7 | WiKi | 1 | 1 | 0 | 3 |
| 8 | Grabek | 2 | 0 | 2 | 2 |
| 9 | Korgan | 2 | 0 | 2 | 2 |
| 10 | Sobieski | 2 | 0 | 2 | 2 |

Podobnie jak w ladderze Starcrafta, także rywalizacja wśród graczy Cossacks dopiero się zaczyna i rozegrano stosunkowo niewiele meczy. Wszystko może się zmienić, pozostaje jedynie czekać na przebieg wydarzeń.

Legenda: M – rozegrane mecze, W – wygrane, P – przegrane, R – remisy, FZ – fragi zdobyte, FS – fragi stracone

# STARCRAFT

## Wywiad z Matroxem, kapitanem reprezentacji Polski w Starcrafcie

*sYs/yavor*

**Przed chwilą polska reprezentacja Starcrafta stoczyła mecz z Chinami. Mógłbyś na świeżo podzielić się wrażeniami?**

Chiny są aktualnie zdecydowanie jedną z najsilniejszych reprezentacji i mecze przeciwko nim nigdy nie należą do najprostszych, a dzisiejszy był szczególnie zacięty. Nie było widać zdecydowanego faworyta. Ostatecznie po grach 1v1 przegrywamy 2:4, jednak pozostały do rozegrania wciąż trzy gry 2v2 i sądzę, że jesteśmy w stanie nadrobić straty.

**Coś Cię zaskoczyło w grze Chińczyków?**

Graliśmy z nimi już raz i wiemy, na co ten zespół stać. Jedynym nieprzyjemnym zaskoczeniem był lag, który również miał niemały wpływ na wynik niektórych spotkań.

**Polacy jak na razie radzą sobie całkiem dobrze na arenie międzynarodowej...**

Rzeczywiście, w ciągu roku zdołaliśmy stworzyć całkiem silny zespół mogący spokojnie rywalizować z europejską czołówką. Takim przełomem było właśnie pierwsze spotkanie z grającymi w najsilniejszym składzie Chinami. Zakończyło się ono wynikiem 4:4. Pokazaliśmy, że można rywalizować z zespołami z najwyższej półki. Korzystne wyniki osiągaliśmy grając również z USA, jednak wciąż daleko nam do światowej elity.

**Starcraft jest pewniakiem jeśli chodzi o kolejne mistrzostwa WCG w Korei. Czy Polacy będą mieli co świętować po ich zakończeniu?**

Być może, jednak w naszym przypadku może być to święto z zajęcia miejsca w pierwszej szesnastce. Czołowe miejsca rezerwuję raczej dla koreańskich pro-gamerów, którzy traktują granie w SC jako swój zawód, za co zresztą otrzymują wynagrodzenia. U nas nagrody pieniężne gracze wygrywają na sponsorowanych turniejach, zwykle grając raczej dla siebie i własnej satysfakcji. To zresztą też wpływa na częstotliwość grania – grają dużo mniej od tych grających pro.

**Jesteś kapitanem polskiej reprezentacji Starcrafta. W jaki sposób dochodzi się do takich sukcesów?**

Przede wszystkim nie uważam, abyśmy osiągnęli już jakieś znaczące sukcesy, którymi moglibyśmy się chwalić. Trzon reprezentacji – w tym i ja – stanowią gracze, którzy grają w tę grę od samego początku, od premiery w 1998 roku. Przełomem był już sam pomysł utworzenia drużyny, którą tworzyliby najlepsi z najlepszych graczy w kraju, czyli reprezentacji Polski w SC. Na początku wyraźnie odstawaliśmy od reszty Europy, a o meczu z USA można było tylko pomarzyć. Team jednak z czasem dojrzewał, a utworzenie dobrego systemu dla kandydatow pozwoliło nam na sprawiedliwe wyselekcjonowanie aktualnie najlepszych graczy.

**Co takiego jest w Starcrafcie, że pomimo tylu lat gra ta wciąż przyciąga tak wielu graczy?**

Tryb multiplayer. Starcraft nie jest grą rewelacyjną samą w sobie, ale w grze wieloosobowej nie ma sobie równych (hi Q3, hi CS). Choć po wielu latach grania nabiera się pewnych schematów, to jednak każda gra jest inna, w każdej grze możesz zagrać inaczej i co innego jest kluczem do zwycięstwa.

**Oglądasz wiele dem z rozgrywek innych zawodników? Mają one wpływ na Twoje taktyki?**

Czasem oglądam, ale nie ma to zbyt wielkiego wpływu na moją grę. Samo podejrzenie czyjejś rozgrywki w rzeczywistości niewiele daje. Często ważniejsze są indywidualne umiejętności niż podpatrzenie strategii. Same gry oglądam raczej z ciekawości.

**Co byś podpowiedział początkującym w Starcrafcie?**

Podstawa to zachowanie dobrych manier (Good Manners) i gra z lepszymi od siebie. Nie zniechęcajcie do siebie lepszych graczy, bo tylko przez gry z nimi sami się rozwijamy.

**Dziekujemy za wywiad.** ❐


Radio ZET

KOD DOSTĘPU

Zaloguj się. Złam kod. Idź na całość.

PASSWORD ACCEPTED

FILM PRODUCENTA „MATRIXA"

OD 19 KWIETNIA 2002 NA VIDEO I DVD VIDEO

W DOBRYCH SKLEPACH!

W wypożyczalniach od 4 kwietnia 2002 r.

*Swordfish*, Planet Rock (Swordfish Remix) Club Reel, Artwork & Photography
© 2001 Village Roadshow Films (BVI) Limited. Package Design
© 2002 Warner Home Video, an AOL Time Warner Company. All rights reserved.
© 2002 Warner Bros. Poland Sp. z o.o. Wszystkie prawa zastrzeżone.

onet.pl polski portal internetowy PODRÓŻE
MAXIM LIFE VIDEO
machina PCFormat
WWW motor

# GOTHIC

Adam Gregrowicz

**Świat Gothica jest spory. Aby się w nim nie zgubić potrzebujesz przewodnika. Nasze mapy oraz krótka historia życia banity zesłanego do zamkniętej strefy pozwolą Ci przeżyć oraz – przy odrobinie szczęścia – uratować świat przed zagładą.**

## Oczy i uszy otwarte

Po pierwsze rozmawiaj ze wszystkimi i wypytuj o wszystko. Uważaj jednak podczas rozmów, nieopatrznie wypowiedziane zdanie może oznaczać przyjęcie jakiegoś zlecenia lub, co znacznie gorsze, zaprzepaszczenie szans na wykonanie któregoś z zadań. Nie wpadaj jednak w panikę, w grze bardzo trudno jest się zaciąć, co najwyżej nie uda Ci się wykonać wszystkich zadań, co samo w sobie nie jest zbyt groźne. Istnieje jednak kilka przedmiotów, na które powinieneś uważać. Po pierwsze, gdy już znajdziesz Boski Młot lub Młot Orków, pod żadnym pozorem się ich nie pozbywaj – są niezbędne podczas walki z kamiennymi golemami. Również Ząb wielkiego Trolla należy do rarytasów. Co prawda gdy go stracisz gra „wystawi" kolejnego Trolla, ale walka z tymi potworami nie należy do przyjemności.

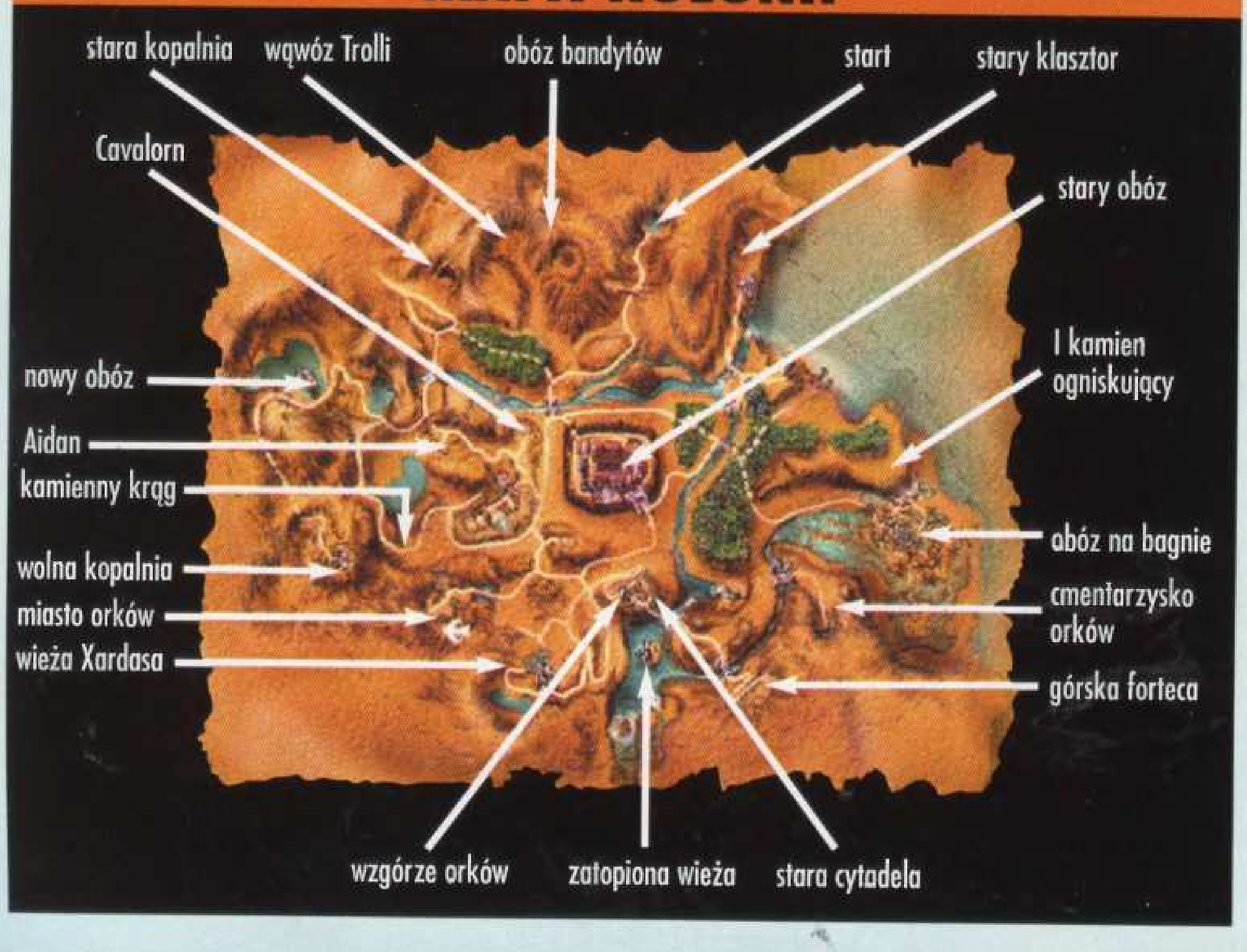
Staraj się także być „grzecznym" bandytą i nie atakuj bez powodu ludzi. Co prawda większość z nich jest nieśmiertelna i nie żywi urazy po ich pobiciu, ale mimo wszystko staraj się pohamować swój miecz.

## Ekonomia

Jak w każdym świecie, tak i w **Gothicu** wszystkim rządzi pieniądz. Tu brzęczące monety zastępują bryłki magicznej rudy, a znalezione w niektórych skrzyniach monety możesz sobie darować – mają praktycznie zerową wartość. Na początku jedynym źródłem finansów będzie dla Ciebie leśne zbieractwo – wszelkiego rodzaju zioła, grzybki i owoce dają się sprzedać. Nieźle można także zarobić na upolowanej zwierzynie. Prawie z każdego zwierzęcia można wyciąć część, za którą można dostać parę bryłek rudy. Aby zwiększyć zyski z myśliwskiego interesu powinieneś w miarę szybko nabyć umiejętność oprawiania zwierzyny. Uczy tego między innymi Drax (jeden z dwójki myśliwych, których spotkasz po rozpoczęciu gry) oraz Aidan (przy drodze ze starego do nowego obozu). Zwróć także uwagę na księgę Krwiopijcy, którą możesz kupić u Wilka w Nowym obozie. Także członek bractwa przed Starą Kopalnią nauczy Cię czegoś o pełzaczach. W końcowej części gry na temat pełzaczy dowiesz się także sporo ciekawego od Wilka. Zbieraj pracowicie te wszystkie informacje, a dzięki sprzedawanym skórom i pazurom szybko staniesz się bogaty.

Istnieje także druga droga do majątku. To fach złodziejski. O ile w umiejętność kradzieży nie warto inwestować, to zdolność otwierania zamków jest bardzo przydatna. Nauczysz się jej od Rączki (Nowy obóz) i Wedge (Stary obóz). Dzięki temu przy otwieraniu skrzyń nie będziesz psuł wytrychów. Skrzynie z największymi bogactwami znajdziesz w zamku w Nowym obozie, szczególnie w wysokiej wieży nad komnatą Gomeza.

## MAPA KOLONII




## Walka i potwory

Walka, oprócz wykonywania zadań, jest głównym sposobem zdobywania punktów doświadczenia w **Gothicu**. Jednak nie jest to łatwy kawałek chleba. Na samym początku jesteś bardzo słaby i kiepsko Ci idzie używanie jakiegokolwiek oręża. Gdy tylko będzie Cię stać (osiągniesz nowy poziom i dostaniesz punkty umiejętności), podnieś swoją siłę i zręczność. Kolejny krok to nabycie umiejętności walki broniami, oraz, co jest naprawdę przydatne – akrobacji (patrz ramka „Nauczyciele"). Rozwiązania siłowe będą dla Ciebie podstawowymi przez sporą część gry. Dopiero w późniejszym etapie będziesz mógł wstąpić na ścieżkę magii, ale siła i zręczność zawsze Ci się przydadzą. Pamiętaj także, że wszystkie potwory mają ustalony próg Twojego poziomu, poniżej którego nie możesz ich nawet zadrasnąć. Oznacza to, że jeśli Twoja postać nie osiągnęła jeszcze określonego poziomu doświadczenia, nie może zabić określonych stworów.

## Rozdział 1: Stary obóz

Twoim pierwszym zadaniem z kolonii jest zostać członkiem któregoś z obozów. Bez tego nie masz co marzyć o przeżyciu w świecie **Gothica**. Na początek idź za Diego do Starego obozu. Po drodze, pod drzewem z wisielcem znajdziesz miecz – Twoją pierwszą prawdziwą broń. Do obozu wejdziesz przez bramę północną. Przed wejściem do zamku (niedostępnym jeszcze dla Ciebie) znajdziesz Diego. Powiedz mu, że chcesz przystać do Starego obozu. Jak się okazuje, nie jest to takie proste. Musisz uzyskać poparcie ważnych osób w obozie oraz przejść test zaufania. Porozmawiaj z Thorusem (pilnuje wejścia do zamku) a następnie ponownie z Diego. Nikt nie powie Ci, którzy z mieszkańców Starego obozu są ważni, musisz to sam odkryć. Na początek zakup też mapę u Grahama – bez niej będzie Ci naprawdę ciężko.

Rączka – weź u niego lekcje otwierania zamków a zarekomenduje Cię u Diego.

Scatty – wygraj walkę z Kirgo lub Kharimem a Scatty poprze Cię u Diego.

Zły – odnajdź strażnika Neka. Jego ciało znajdziesz w jaskini za obozem (wyjdź południową bramą i idź kawałek w prawo). Pokaż Złemu amulet Neka a zarekomenduje Cię u Diego.

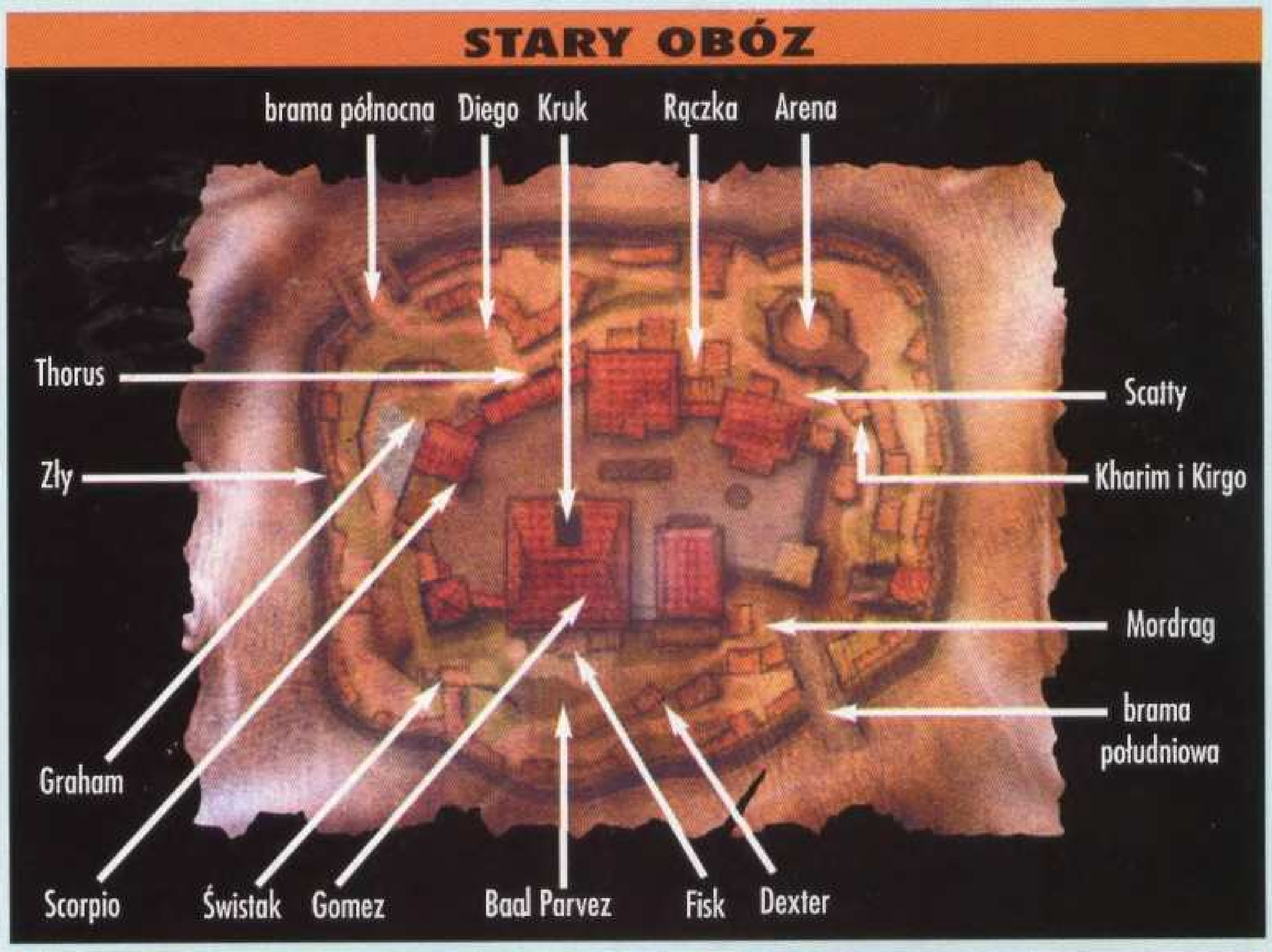
Świstak – poprosi Cię o kupno miecza u Fiska i da na to 100 bryłek rudy. Cena jednak jest wyższa – poproś Świstaka o dodatkowe 10 grudek. Jeśli oddasz miecz Świstakowi będziesz miał jego głos.

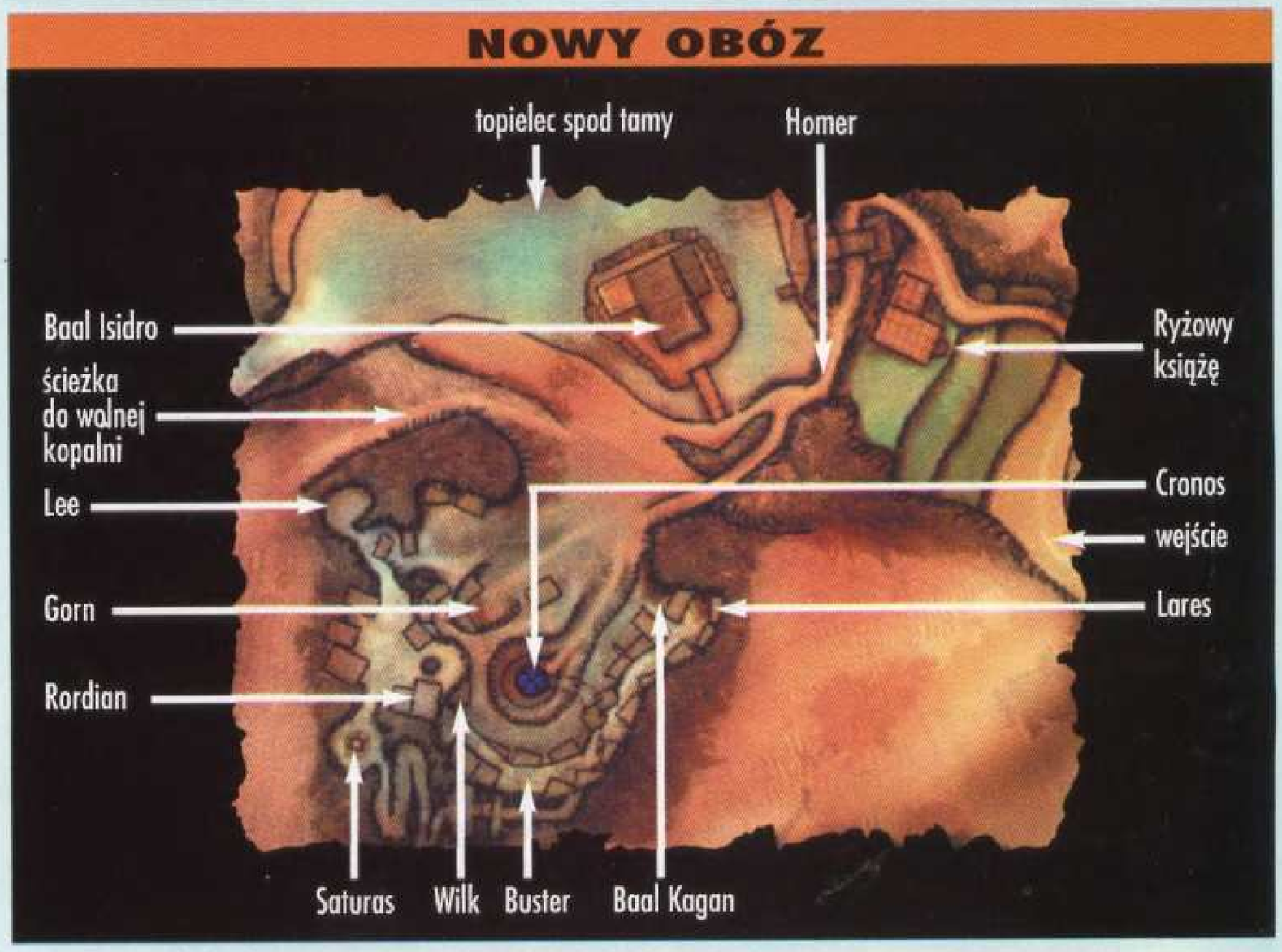
Thorus – zleca Ci pozbycie się Mordraga – kuriera magów. Znajdziesz go przy południowej bramie. Możesz go zabić, ale lepszym wyjściem jest go ostrzec i iść za nim do Nowego obozu – tam dostaniesz od Laresa pierścień.

Dexter – odda wszystko za receptę produkcji narkotyków z bagiennych ziół. Receptę znaj-

dziesz u Cor Kaloma w Obozie na bagnie. Porozmawiaj z Baal Parvezem w Starym obozie a zaprowadzi Cię do Obozu na bagnie. Przy wejściu pogadaj z Lesterem i poproś aby zaprowadził Cię do laboratorium alchemicznego. To pracownia Cor Kaloma. W skrzyni po lewej przechowuje recepturę. Jeśli masz przy sobie wytrych możesz ją wykraść (skrzynię otwiera kombinacja dwa razy w lewo, raz w prawo, raz w lewo i raz w prawo).

Test zaufania polega na przyniesieniu ze Starej Kopalni listy zakupów. Idź tam i porozmawiaj z Ianem (jest na przedostatnim poziomie od dołu). Dostaniesz listę. Nie odnoś jej jednak bezpośrednio do Diego. Zanieś ją do Laresa w Nowym obozie (o ile wcześniej Mordrag Cię mu zarekomendował). Lekko zmodyfikuje on listę i przygotuje napad na kopalnię. Na koniec odnieś listę Diego. To i rekomendacje kilku mieszkańców powinno pozwolić Ci wejść do zamku i porozmawiać z Krukiem, który przedstawi Cię Gomezowi. Jeśli odpowiednio z nim porozmawiasz (powiedz, że masz kontakty) zostaniesz Cieniem.




## Rozdział 1: Nowy obóz

Zdecydowanie najłatwiej jest dostać się do Starego obozu. Indywidualiści mogą starać się dostać jednak do Nowego.

Mordrag – jeśli ostrzeżesz Mordraga, że Thorus chce go zgładzić zaprowadzi Cię do Nowego obozu i da pierścień dla Laresa.

Ryżowy Książe – przed wewnętrzną bramą do Nowego obozu jest pole ryżu. Gdy jeden z pilnujących zbieraczy zażąda abyś rozniósł im wodę zrób to bez szemrania.

Homer – spotkasz go na tamie. Uważa, że jakiś stwór podgryza tamę, co może doprowadzić do jej zawalenia. Uzbrój się dobrze i idź na brzeg jeziora przeciwległy do tamy. Mieszka tam topielec spod tamy. Zabij go a Homer będzie wniebowzięty.

Lares – jeśli wprowadził Cię tam Mordrag (dając pierścień) wejdziesz bez problemu. Jeśli nie możesz się dostać do Laresa, uśpij zaklęciem Roscoe pilnującego wejścia. W obu wypadkach Lares będzie zachwycony. Jeszcze lepiej będzie gdy przyniesiesz mu listę towarów dla Starej Kopalni (otrzymanej od Diego w ramach testu zaufania) a następnie poinformujesz go, że Diego dostał sfałszowaną listę.

Baal Kagan – jeśli uda Ci się sprzedać dziesięć działek narkotyków z bagiennego ziela wśród mieszkańców Nowego obozu dostaniesz nagrodę.

Baal Isidro – Lares wyśle Cię, abyś wziął od niego działki narkotyków z bagiennego ziela i sprzedał wśród mieszkańców kolonii. Jeśli Ci się uda sprzedać ziela za 400 grudek Lares spojrzy na Ciebie łaskawym okiem. Aby dogadać się z Baal Isidro musisz mu postawić drinka i opowiedzieć o planach Baal Kagana.

Jeśli wykonasz przynajmniej trzy z zadań Laresa (wejście do jego kwatery, przyniesienie listy z kopalni, informacja o dostarczeniu zmodyfikowanej listy Diego, sprzedaż narkotyków Baal Isidro) zostaniesz przyjęty do Nowego obozu. Uważaj jednak, jeśli wcześniej przystąpiłeś do Starego obozu to i tak nie masz u Laresa szans. W takim wypadku automatycznie zostaniesz członkiem Nowego obozu w czwartym rozdziale, gdy Gomez wymorduje wszystkich Magów Ognia.

## Rozdział 1: Obóz na bagnie

Do Obozu na bagnie przyprowadzi Cię Baal Parvez (spotkasz go w Starym obozie). Natomiast jako przewodnik po obozie posłuży Ci Lester.

Joru – Jeśli przyniesiesz mu trzy „Schwarzer Weiser" opowie Ci jak uzyskać zgodę Baal Cadara i Baal Namiba. Owo „Schwarzer Weiser" to po prostu dzienna dawka narkotyków, która odstajesz u Fortuno. Znajdziesz go pod laboratorium alchemicznym Cor Kaloma.

Baal Cadar – aby uzyskać jego zgodę na przystąpienie do obozu użyj zaklęcia usypiającego na dowolnej z osób, które go słuchają.

Baal Namib – odprowadź Lestera z dala od Baal Namiba i zapytaj go jak zaimponować kapłanowi. Lester zaproponuje zajmującą rozmowę Baal Namiba. Ta tak mu się spodoba, że poprze Twoją kandydaturę.

Baal Tondral – szuka nowych członków. Porozmawiaj z Melvinem w Starym obozie. Od dawna chce się stamtąd wyrwać, ale nie ma żadnych wieści od Dusty'ego, który przeszedł już do Obozu na bagnie. Porozmawiaj z Dustym i wróć do Melvina. Pomóż mu wyjść przez bramę Starego obozu i zaprowadź do Baal Tondrala.

Baal Orun – musisz dostarczyć transport ziela z bagien. Pierwszą połowę transportu otrzymasz od Balora, a drugą od Virana. Jednak dla tego drugiego musisz najpierw wykonać zadanie polegające na zabiciu stada krwiopijców. Gdy przyniesiesz ziele Baal Orunowi otrzymasz jego zgodę na przystąpienie do obozu i zwój z zaklęciem usypiającym.

Baal Tyon – aby zgodził się na Twoje członkostwo musisz mu dostarczyć specjalną mieszankę ziół. Otrzymasz ją od Baal Kagana, którego znajdziesz w Nowym obozie.

Jeśli zdobędziesz zgodę czterech z pięciu Baalów zostaniesz przyjęty do Obozu na bagnie.

## Rozdział 2: Gniazdo pełzaczy

Przy wejściu do Obozu na bagnie spotkasz Lestera. Zaprowadzi Cię do Y'Beriona. Od niego dostaniesz zadanie odnalezienia pierwszego

z kamieni ogniskujących, niezbędnego do obrzędu przyzwania Śniącego. Idź w miejsca wskazane na mapie otrzymanej od Y'Beriona. Kamień ma Nyras – członek bractwa, który najwyraźniej postradał zmysły. Pokonaj go i zabierz kamień.

Wróć z kamieniem ogniskującym do Y'Beriona – wyśle Cię do Cor Kaloma. Jeśli nie znasz do niego drogi idź do Lestera (jest przy bramie wejściowej) i poproś o pokazanie drogi do laboratorium alchemicznego. Cor Kalom wyśle Cię do Starej Kopalni w celu odnalezienia gniazda pełzaczy i przyniesienia ich jaj. Idź na samo dno Starej Kopalni, do wielkich drzwi pilnowanych przez Asghana. Według niego zza tych drzwi, obecnie zamkniętych na głucho, wydostawały się nieskończone zastępy pełzaczy. Porozmawiaj z Ianem i poproś o zgodę na otwarcie drzwi. Ian zrobi to pod warunkiem, że odnajdziesz kółka zębate od uszkodzonego zgniatacza. Koło znajdziesz na dole, w jednej z bocznych jaskiń pełnej pełzaczy (z wejściem po długiej drabinie). Zanieś koło Ianowi a wyda zgodę na otwarcie drzwi. Idź pod drzwi i przekaż jego słowa Asghanowi. Ten zgodzi się, pod warunkiem, że sprowadzisz kilku strażników do pomocy. Znajdź Cor Na Kosha, Gor Na Bara i Gor Na Vida, są na najniższym poziomie, w pierwszej grocie, i poproś o pomoc. Gor Na Vidowi daj napój uzdrawiający. Uwaga, nie przejmuj się, jeśli nie będziesz mógł nigdzie znaleźć jednego z nich – czasem wystarcza dwóch strażników. Wróć pod drzwi i otwórz je kołowrotem. Wejdź do wnętrza tunelu (koniecznie oświetl sobie drogę pochodnią lub zaklęciem „światło"). Na samym końcu, w korytarzu po lewej znajdziesz królową pełzaczy, Zabij ją i zabierz jaja.

Zanieś jaja Cor Kalomowi. Ten, wyśle Cię do nowicjusza Talasa, który zgubił starożytny Almanach potrzebny Cor Kalomowi. Talasa znajdziesz na dziedzińcu przed świątynią. Zaprowadzi Cię do groty Goblinów. Tam znajdziesz Almanach. Zanieś go do Cor Kaloma. To zakończy drugi rozdział – Cor Kalom wyśle Cię do świątyni na obrzęd przywołania Śniącego.

## Rozdział 3: Starożytna magia

Podczas ceremonii przywołania Y'Berion zostaje ciężko ranny. Cor Angar wyśle Cię na Cmentarzysko Orków, do którego droga ukazała się podczas obrzędu, abyś odnalazł Śniącego. Idź do Talasa – jest na dziedzińcu przed świątynią. On zaprowadzi Cię na Cmentarzysko. Gdy dotrzesz na miejsce otwórz żelazną bramę kołowrotem po prawej i wejdź do środka.

Wewnątrz znajdziesz Baal Lukora, którego oddział został doszczętnie rozbity. Razem przeszukajcie jaskinie. Musisz odnaleźć dwa fragmenty zwoju z zaklęciem. Gdy już je będziesz miał idź do największego z pomieszczeń. Tam Baal Lukor odnajdzie ukryte drzwi. Za pomocą odnalezionego zwoju teleportuj się do korytarza za nimi i otwórz drzwi od drugiej strony. W nowo odkrytych korytarzach Baal Lukor znajdzie pustą kryptę, bez śladu Śniącego. Doprowadzi go to do szaleństwa, a Ty zostaniesz oskarżony o niepowodzenie misji. Zabij obłąkanego Baal Lukora i wyjdź na powierzchnię.

Wróć do Cor Angara (jest przy świątyni) i opowiedz mu o swoim odkryciu. Ten wyśle Cię na bagna po zioła uzdrawiające dla Y'Beriona. Szukaj takich z zielono-pomarańczowymi listkami. Unikaj także jak ognia błotnych węży. Gdy już odnajdziesz pięć ziół wróć do Cor Angara. Niestety, Y'Berion i tak umrze. Przed śmiercią wyjawi jednak, że w rzeczywistości Śniący nie jest bogiem, który uwolni wszystkich spod bariery lecz demonem chcącym opanować świat. Jedyną nadzieją pozostali więc Magowie Wody z Nowego obozu. Do nich właśnie wyśle Cię Cor Angar. Jednak zanim tam pójdziesz zabierz ze skrzyni w laboratorium Cor Kaloma kamień ogniskujący i Almanach.

Idź do Nowego obozu. Przy wejściu spotkasz Gorna, który wyśle Cię do Cronosa. Cronos to mag pilnujący rudy składowanej w centrum obozu. Od niego otrzymasz hasło, dzięki któremu będziesz mógł stanąć przed obliczem głównego maga – Saturasa. Idź na najwyższy poziom ścieżką po prawej stronie kotliny (patrząc od wejścia). Podaj strażnikom hasło a będziesz mógł porozmawiać z Saturasem. Oddaj mu kamień ogniskujący i Almanach. Zostaniesz poproszony o odnalezienie pozostałych czterech kamieni ogniskujących. Dla ułatwienia tego zadania otrzymasz mapę z zaznaczonymi miejscami, gdzie powinny znajdować się kamienie.

Na początek idź do kamiennego kręgu. Prowadzi tam górska ścieżka znajdująca się na lewo (patrząc w stronę obozu) od głównego wejścia do Nowego obozu. Idź nią. Na końcu spotkasz Miltena – Maga Ognia ze Starego obozu – który szuka Amuletu Orków. Zgódź się mu pomóc. W zamian dostaniesz zwój zabijający umarlaków. Wejdź do jaskini i zabij wszystkich umarlaków. Najważniejszego z nich – Nadzorcę – możesz zabić jedynie używając zaklęcia ze zwoju od Miltena. Gdy już się z tym uporasz zabierz kamień ogniskujący i oddaj go Saturasowi.

Kolejny kamień znajdziesz w Górskiej Fortecy. Zanim tam pójdziesz zaopatrz się w zaklęcie „telekineza". Droga do Górskiej Fortecy prowadzi przez wzgórze orków ze Starą Cytadelą na szczycie, a następnie przez most. Tam, w grocie po lewej musisz odnaleźć skrzynię z Młotem Orków – to jedyny oręż (poza Boskim Młotem, ale tego najprawdopodobniej jeszcze nie masz), który może pokonać kamiennego golema. Idź dalej, stojącego na kolejnym moście golema zabij przy pomocy młota. Za przepaścią spotkasz Lestera, który pomoże Ci w zamian za akt własności do kopalni. Wejdź na piętro fortecy. W jednej ze skrzyń znajdziesz akt własności, który oddaj Lesterowi. Kamień ogniskujący umieszczony na skalnej półce sprowadź na ziemię za pomocą czaru telekinezy.

Trzeci kamień jest ukryty w ruinach Starego Klasztoru. Koło niego spotkasz Gorna, który poprowadzi Cię do jaskini pod klasztorem. Tam znajdziesz klucz ukryty w skrzyni oraz zwój z zaklęciem przemiany w chrząszcza. Zabierz go koniecznie. Możesz teraz poprowadzić Gorna do klasztoru, po wielkim pniu przerzuconym nad przepaścią. Przy zamkniętej bramie idź trochę w lewo. Jest tam niewielka szczelina w murze. Użyj zaklęcia przemiany w chrząszcza i pod tą postacią przejdź na drugą stronę muru. Tam wciśnij Enter aby wrócić do ludzkiej postaci i otwórz bramę kołowrotem. Kamień ukryty jest w skrzyni w pomieszczeniu na końcu korytarza. Uważaj na cieniostwora. Możesz być zbyt słaby aby go zranić. Na szczęście Gorn poradzi sobie z nim doskonale. Warto, abyś miał już umiejętność oprawiania zwierząt i zabrał róg cieniostwora – będzie Ci niedługo potrzebny przy zdobywaniu Ulu-Mulu. Gdy już zabierzesz kamień idź do kanionu Trolli, po ostatni kamień ogniskujący.

Przed wejściem do kanionu spotkasz Diego. Pomoże Ci w walce z gigantycznym Trollem i stadem Goblinów. Zanim jednak zaatakujesz Trolla przeszukaj kościotrupa leżącego przy wejściu na polanę. Znajdziesz przy nim zwój z zaklęciem zmniejszającym potwora. Rzuć je na Trolla a Diego będzie mógł do zabić. Zabierz koniecznie ząb wielkiego trolla, bo inaczej będziesz miał problemy ze zdobyciem Ulu-Mulu. Wejdź w skalny tunel na lewo od wejścia na polanę. Drogę do kamienia blokuje żelazna krata. Otwiera ją kołowrót na końcu polany. Jest zepsuty, ale Diego go naprawi. Gdy już będziesz miał komplet kamieni wróć do Saturasa (pamiętaj, że masz runę z zaklęciem teleportu do Saturasa, nie musisz wcale biegać). W nagrodę za kamienie otrzymasz nagrodę, którą możesz odebrać u Cronosa i Rordiana (jest w pomieszczeniu koło wejścia do komnaty Saturasa).

## Rozdział 4: Xardas

Saturas wyśle Cię do Starego obozu, abyś przekonał Magów Ognia do współpracy przy projekcie wysadzenia góry rudy magicznej. Idź do Starego obozu. Przed wejściem spotkasz Miltena lub Diego (zależnie którą bramą będziesz

**OBÓZ NA BAGNIE**

chciał wejść). Dowiesz się, że Stara Kopalnia została zalana i Gomez zaatakował Wolną Kopalnię. Magowie Ognia próbowali stanąć na drodze Gomezowi i zostali zabici. Upewnij się, że rozmawiałeś zarówno z Miltenem i Diego i wróć do Saturasa. Przekaż mu oraz Gornowi złe wieści. Saturas wyśle Cię teraz do jedynego, który może pomóc – do maga Xardasa zwanego Nekromantą. Drogi do niego bronią jednak trzy żywioły – ziemi, wody i ognia. Zanim więc wyruszysz do Wieży Xardasa przeczytaj wszystkie książki, które znajdziesz w bibliotece magów (pomieszczenie koło komnaty Saturasa). Zaopatrz się także w sporo zaklęć „lodowych" i „ognistych". Sprawdź również, że masz przy sobie Boski Młot lub Młot Orków.

Idź do wieży Xardasa. Na górskiej drodze napotkasz trzy golemy. Skalnego zabij młotem, lodowego potraktuj ognistym zaklęciem a ogniowego zwalcz zaklęciem lodu. Wejdź do wnętrza wieży gdzie spotkasz Demona Ognia, który pełni rolę odźwiernego. Aby wpuścił Cię do Xardasa musisz mu pokazać serca trzech pokonanych golemów.

Xardasa znajdziesz w komnacie na szczycie wieży. Wyśle Cię do Starej Cytadeli na wzgórzu orków, gdzie ukrywa się wygnany szaman orków – Ur-Shak. Ma Ci opowiedzieć gdzie znaleźć Śniącego.

Idź do Starej Cytadeli i uratuj Ur-Shaka z łap innych orków. W nagrodę Ur-Shak uzupełni Twoją mapę o brakujący fragment i powie gdzie zdobyć Ulu-Mulu – amulet zapewniający nietykalność na terenie miasta orków. Amulet ten zdobędziesz w Wolnej Kopalni, u orka pracującego tam w niewoli. Na razie jednak wróć do Xardasa (użyj zaklęcia teleportującego) i opowiedz mu o tym, czego dowiedziałeś się od Ur-Shaka.

Teleportuj się do Saturasa. Riordian wyśle Cię do Gorna, abyś pomógł mu w odbiciu Wolnej Kopalni z rąk ludzi Gomeza. Ścieżka tam prowadząca jest na lewo po wyjściu z doliny, w której umieszczone są chaty Nowego obozu. Gorn poprowadzi Cię do Wolnej Kopalni (przy okazji możesz wrócić i zajrzeć do Wilka – nauczy Cię jak oddzielać płytki grzbietowe pełzaczy, abyś mógł z nich wykonać zbroję). Zejdź na dół kopalni, zabij najemników Gomeza i otwórz bramę kołowrotem – znajdziesz go w chacie naprzeciwko bramy.

Wejdź do środka i zejdź na sam dół. W jednej z jaskiń znajdziesz siedzącego na półce orka. Zgubił swoje lekarstwo a jest ciężko chory. Gdy mu je oddasz (leży gdzieś w okolicy) nauczy Cię jak zrobić Ulu-Mulu. Potrzebujesz do tego Krotahk, Khaz-Tak i Orth-Antak. Brzmi groźnie, ale jest to po prostu język ognistego jaszczura, róg cieniostwora, ząb błotnego węża i ząb wielkiego trola. Gdy dostarczysz te składniki orkowi dostaniesz Ulu-Mulu – symbol przyjaźni zapewniający nietykalność u wszystkich orków.

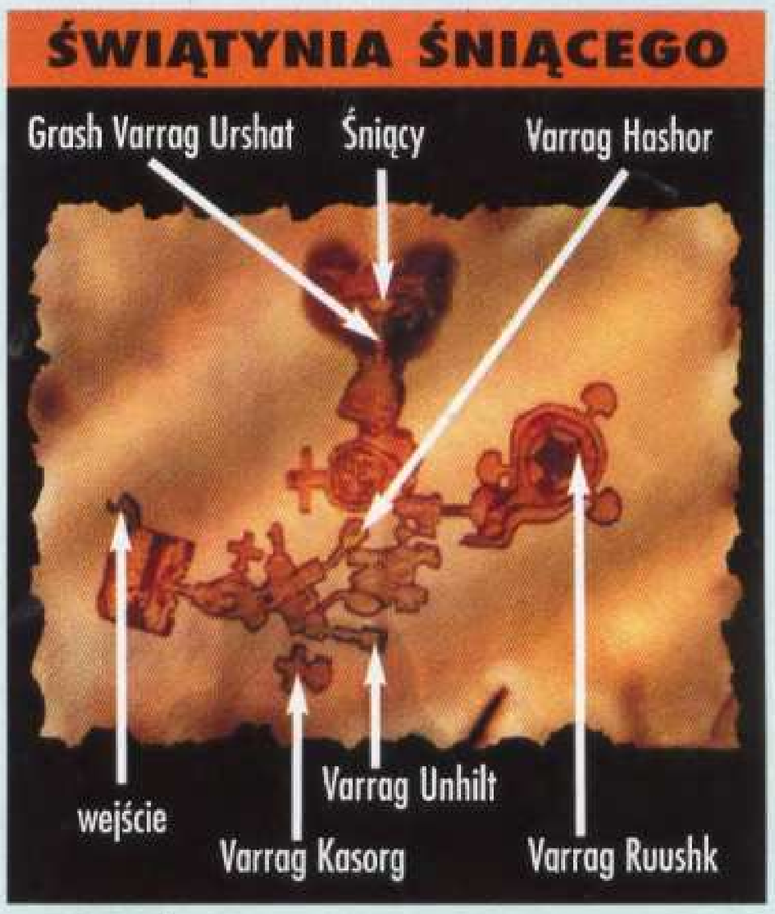
## Rozdział 5: Strażnicy portalu

Wyjdź z kopalni. Jeśli rozmawiałeś wcześniej z Wilkiem o pełzaczach możesz zanieść mu płytki z grzbietów pełzaczy – Wilk zrobi z nich świetną zbroję.

Zanim pójdziesz do miasta orków upewnij się, że masz przy sobie jakiś łuk i zapas strzał. W świątyni Śniącego będzie Ci to niezbędne do otwierania drzwi. Idź do Miasta orków. Przed wejściem spotkasz Ur-Shaka, który powie Ci jak dostać się do podziemnej świątyni Śniącego. Weź Ulu-Mulu do ręki (aby orkowie go widzieli) i wejdź do miasta. Nikt Cię nie zaczepi. Do świątyni Śniącego możesz dostać się dwoma sposobami. Pierwszy to użycie zaklęcia teleportującego, które znajdziesz w skrzyni w jednej z jaskiń w mieście troli. Drugi, bardziej niebezpieczny to użycie świętej figurki, umieszczonej na kolumnie w jednej z komnat miasta. Aby ją zdobyć musisz użyć zaklęcia telekinezy. Powoduje to jednak natychmiastową wrogość wszystkich orków – wybór należy do Ciebie. Prawda jest jednak taka, że wcale nie musisz zachowywać się pokojowo wobec nich – możesz wyrzucić Ulu-Mulu i pozabijać wszystkich orków – dodatkowe punkty doświadczenia mogą się niedługo przydać.

Wewnątrz świątyni przejdź po przewróconej kolumnie na drugą stronę przepaści. Za schodami jest pomieszczenie z trzema kratami – dwiema w ścianie naprzeciwko i jednej we wgłębieniu. Po lewej znajdziesz drzwi, które możesz otworzyć przełącznikiem. Wewnątrz, po wciśnięciu kolejnych dwóch przełączników uzyskasz dostęp do trzech małych postumentów – to przełączniki. Przekręć je w odpowiedniej kolejności – pomarańczowy, biały, purpurowy. Otworzy to trzy kraty w wielkiej komnacie. Wejdź w drzwi po lewej i znajdź kolejny przełącznik. Następnie musisz odnaleźć pokój z kolejnymi dwoma przełącznikami-postumentami. Przekręć ten z prawej (tego po lewej nie ruszaj, bo opuści się sufit pomieszczenia i Cię zmiażdży). Otworzą się drzwi w głębi sali, a kolumny po lewej utworzą gigantyczne stopnie. Wejdź w nowo otwarte drzwi. Czeka Cię pojedynek z pierwszym z umarlaków – Varrag Hashorem. Gdy go pokonasz zabierz mu miecz Rozcinacz Światów. Oby wyjść z pomieszczenia użyj niewielkiego kamienia umieszczonego przed kratą.

Idź po kolumnach w górę i wejdź w drzwi po lewej. Jest tam drugi z szamanów – Varrag Unhilt. Zabij go i zabierz Ostrze Czasu. Aby wyjść z komnaty musisz wskoczyć na podest. Otworzy to kratę w podłodze. Nie wskakuj tam jednak – na dole są ukryte ostrza. Zeskocz na dół, stań przed kratą i strzel z łuku w ścianę – jest tam ukryty przełącznik. Możesz już zejść na dół. Wciśnij przycisk na mumii a otworzysz kratę. Wyjdź z komnaty. Dalej użyj ostrza na kamieniu a kolejne drzwi staną otworem. Wróć teraz do pomieszczenia z kolumnami i wskocz do tunelu. Idź w lewo a na końcu tunelu wdrap się na górę. Jest tu kolejna salka z trzema przełącznikami. Tym razem nie są oznaczone kolorami, ale musisz obracać je w takiej samej kolejności jak poprzednio (te z kolorami pomarańczowym, białym i purpurowym). Dzięki temu spotkasz trzeciego szamana – Varrag Kasorg. Zabij go i zabierz mu Miecz Światła. Wróć tunelem do sali z kolumnami i tym razem idź tunelem w drugą stronę. Znajdziesz się w dużym pomieszczeniu z kilkoma strażnikami świątynnymi. W jednym z rogów jest pusta komnata z kilkoma drzwiami. Stań przy lewych drzwiach (na zewnątrz), wyjmij łuk i strzel do wewnątrz. Łuk automatycznie nakieruje się na przełącznik w ścianie. Wejdź teraz do środka i strzel w cień na ścianie naprzeciwko – jest tam kolejny przełącznik. Otworzy to wejście do komnaty z kolejną trójką przełączników. Obracaj je w standardowej kolejności (pomarańczowy, biały, purpurowy). Otworzy to przejście do kompleksu wielkich sal. Znajdź taką z podłogą zalaną lawą i gigantycznymi kolumnami sterczącymi z jeziora lawy (uważaj, nie wchodź do niewielkiego korytarza z dziwnymi otworami na podłodze – to ukryte ostrza). W sali z kolumnami zeskocz na dół, następnie po kikutach kolumn dojdź do korytarza. Idź nim aż dotrzesz do ogromnej sali z czymś w rodzaju świątyni umieszczonej pośrodku jeziora lawy. Dookoła niej umieszczone są jaskinie z trzema przełącznikami. Obróć wszystkie z nich a pojawi się most prowadzący do świątyni. Idź tam, ale nie wchodź przez drzwi! Zamiast tego idź w prawo i wskocz do środka przez okno. Spotkasz tam czwartego z szamanów – Varrag Ruushk. Zabij go, zabierz mu Gniew Demonów a z kamiennego ołtarza koniecznie weź „przedziwny miecz".




Wróć (uwaga, nie przechodź przez drzwi – wyjdź oknem) do sali z gigantycznymi kolumnami. Po prawej otworzyło się przejście do ostatniego, piątego szamana – Grash Varrag Urshat. Możesz spróbować go pokonać, ale na pewno Ci się to nie uda. Potrzebujesz do tego specjalnej broni. Wyjdź na powierzchnię i teleportuj się do Xardasa. Ten rozpozna w przedziwnym mieczu starożytny miecz Uriziel. Niestety jest rozładowany. Musisz dać Xardasowi trochę czasu. W tym czasie idź do zatopionej wieży koło wzgórza orków. Zanurkuj i wpłyń do środka. Znajdziesz tam między innymi teleport do Magów Ognia. Możesz już wrócić do Xardasa (Teleportuj się do niego) a otrzymasz naładowanego Uriziela.

Idź do Saturasa i porozmawiaj z nim oraz z Miltenem. Zejdźcie razem w głąb góry, przejściem w komnacie Saturasa.

## Rozdział 6: Świątynia Śniącego

Po rozmowie z Miltenem teleportuj się do Xardasa. Jest zachwycony potęgą Uriziela. Czas na finałową walkę. Ponownie zejdź do podziemnej świątyni. Idź do piątego szamana i zabij go Urizielem. Za schodami spotkasz Xardasa, z którym nie jest za dobrze.

Idź dalej. Na końcu drogi jest ogromna sala z Cor Kalomem, kilkunastoma członkami bractwa i ożywionym Śniącym. To bardzo trudna walka. Pomóc Ci mogą wszelkie zaklęcia przyzywające potwory, które będą walczyły za Ciebie (Ty kryj się za kolumnami przed oddechem Śniącego). Ostatnia faza polega na otworzeniu pięciu klap w kolumnach przed podestem ze Śniącym i przebiciu umieszczonych tam pięciu serc. Dzięki temu Śniący zostanie wyssany z tego świata a bariera zniknie; jesteś wolny. ❐

# EUROPA UNIVERSALIS 2

Romuald Burczyk

Mimo, że od premiery tej świetnej gry upłynęło już kilka miesięcy, wielu z Was w listach zadaje nam kluczowe pytanie: jak w **EU2** mieć dużo pieniędzy, tak przecież potrzebnych i niezbędnych do rozwoju państwa. Wychodząc naprzeciw oczekiwaniom mamy nadzieję, że poniższy poradnik pomoże Wam skutecznie pozyskiwać fundusze na rozwój infrastruktury, tworzenie armii i prowadzenie szeroko zakrojonych działań dyplomatycznych.

Jednym ze sposobów na pozyskanie źródeł stałych wpływów do skarbca jest rozrost terytorialny kraju. Może się on dokonywać w dwojaki sposób, zbrojnie kosztem sąsiednich królestw bądź pokojowo – poprzez eksplorację świata i szukanie dogodnych miejsc do założenia kolonii. O ile pierwszy nie wymaga głębszego omówienia, o tyle drugiemu należy się parę słów komentarza. Wszystkie kolonie, choć wymagają czasu na rozwinięcie ich do przyzwoitych rozmiarów, wpływają na wzrost znaczenia macierzystych centrów handlu, czyli tych znajdujących się na terenie kraju pochodzenia kolonistów. Dzieje się tak szczególnie, gdy na ich terenie wytwarzane są cenne towary poszukiwane w świecie i dobra deficytowe, jak przykładowo kość słoniowa, przyprawy czy ceramika. W późniejszym okresie, kiedy obszary kolonialne obejmą słuszną część kontynentu, może zdarzyć się, iż na ich potrzeby powstanie zupełnie nowe centrum handlu przysparzające Ci nowych dochodów z wymiany handlowej, opłat celnych i taryf handlowych.

Realizując politykę podbojów, prowadzącą do bezpośredniego zwiększenia władania nad nowymi prowincjami musisz pamiętać, że brak połączenia lądowego ze stolicą obniża wpływy z podatków, podobnie jak odmienność religijna czy kulturowa mieszkańców krainy. Negocjuj zatem z pokonanymi warunki pokoju tak, aby Twoje państwo pozostawało tworem jednolitym, nie posiadającym trudnych do obrony enklaw. Gdy już taka sytuacja nastąpi, szykuj się na kolejną wojnę, aby scalić rozdarte włości. Poza tym zawieranie porozumień pokojowych to również niezły moment, aby uszczknąć parę złotych monet. Oczywiście pod warunkiem, że to Ty rozdajesz karty. Ta metoda pozyskiwania nowych funduszy jest niezmiernie opłacalna w rozmowach z Indianami, w szczególności z Aztekami i Inkami, których wielkie bogactwa są niedostatecznie chronione przez zacofane armie. Po błyskawicznej kampanii i opanowaniu znacznych obszarów indiańskiego państwa, są oni w stanie przystać na pokój w zamian za ogromne trybuty.

Również wasalizacja innych państw przysparza dodatkowych wpływów do kasy. Lennik przekazuje bowiem swemu panu dokładnie połowę swoich dochodów. W skrajnych przypadkach, kiedy wielość religii i kultur uniemożliwia Ci zapanowanie nad sytuacją wewnątrz kraju rozdzieranego i osłabianego co rusz kolejnymi buntami i nie jesteś w stanie utrzymać względnego spokoju, możesz zdecydować się na utworzenie zależnych od siebie nowych organizmów państwowych z wydzielonych prowincji. Taki krok przysporzy Ci kolejnego wasala bez konieczności utrzymywania armii oddelegowanych do tłumienia buntów w niespokojnych regionach kraju.

Jeśli chodzi o armię, możesz również w dłuższych okresach pokoju lub wtedy, kiedy potęga Twojego państwa jest niepodważalna, zdecydować się na ograniczenie wydatków ponoszonych na comiesięczne utrzymanie armii i floty, z pełnej wysokości do połowy wszystkich kosztów. Wpływa to negatywnie na poziom morale żołnierzy, które jednak można szybko przywrócić do pierwotnego stanu. Rozwiązanie to

**Oto sposób na efektywne i radykalne zwiększenie wpływów do skarbca w sytuacji, gdy Twój rozwój technologiczny pozwala na mianowanie burmistrzów. Wystarczy z comiesięcznego budżetu przekazywać interesujące Cię kwoty (w tym przypadku 810 dukatów) do skarbca na bieżące wydatki. Nie martw się, iż krok ten powoduje wzrost inflacji. Ze zjawiskiem tym skutecznie walczyć możesz za pomocą burmistrzów. Skutecznie zbijana inflacja nie stanowi zagrożenia w postaci wzrostu cen.**

polecam w szczególności w początkowej fazie gry, kiedy na wiele rzeczy po prostu Cię nie stać, a każdy grosz musi być liczony podwójnie i odpowiednio wydatkowany tak, aby przyniósł największe korzyści.

Kwotowa wysokość podatków zbieranych od poddanych i przemysłu nierozerwalnie związana jest za stabilnością. To od stopnia tej ostatniej zależy nie tylko sytuacja wewnętrzna oraz intensywność ewentualnych buntów, ale przede wszystkim wysokość wpływów. Warto więc utrzymywać ją w miarę możliwości na najwyższym poziomie, czyli +3. Stabilność podnieść można szybko na dwa sposoby. Pierwszy ogranicza się do przerzucenia ciężaru miesięcznych wydatków z budżetu na inwestycje w poprawę stabilności. Drugi natomiast polega na przeprowadzeniu aneksji dowolnego jedno-prowincjonalnego kraju, z którym aktualnie prowadzimy wojnę.

Oczywistym niejako źródłem bogactwa kraju są posiadane kopalnie złota. Oprócz ponadprzeciętnych rocznych wpływów podatkowych z prowincji, w której się znajdują, są nieocenionym dostawcą pieniądza do comiesięcznego budżetu przeznaczanego na rozwój technologii. Mają jednak pewną wadę. Poprzez wzmożone bicie monet z uzyskiwanego surowca, przyczyniają się w istotnym stopniu do wzrostu inflacji niekorzystnej o tyle, że powoduje ona zwyżkę cen we wszystkich sferach działalności państwa. Droższe są zarówno inwestycje, rekrutacja armii i budowa fortec. Jednak i temu możemy zaradzić. Walka z inflacją staje się skuteczna od momentu, kiedy możesz mianować w prowincjach burmistrzów. W odróżnieniu od innych urzędników, oprócz niewielkiego wzrostu wpływów z podatków, powodują oni także zwiększenie tempa przyrostu ludności, a przede wszystkim obniżenie poziomu inflacji. Każdy nowo mianowany burmistrz to spadek inflacji o jeden punkt procentowy. Z burmistrzami związana jest jeszcze jedna istotna kwestia. Otóż, od kiedy będziesz miał możliwość ich powoływania w prowincjach, nie rób tego masowo. Najpierw kosztem wydatków ponoszonych na technologiczny rozwój, przekaż całość comiesięcznych wpływów do bezpośredniej dyspozycji władcy, czyli do królewskiego skarbca. To wiąże się co prawda ze zwyżką inflacji, ale od czego masz burmistrzów. Mianuj ich sukcesywnie zbijając poziom inflacji.

**Rozwój kolonii to bezkrwawy sposób na powiększanie terytorium państwa. Szczególnie pożądany, gdy nie chcesz bądź nie możesz toczyć wojen z okalającymi Cię sąsiadami.**

Takie działania oznaczają koniec kłopotów finansowych królestwa i radykalnie przyczyniają się do rozwoju całego kraju. Jak zatem sprawić by wpływy były zadowalające. Miesięczny budżet składa się z kilku pozycji wpływów i wydatków. O ile wydatki to przede wszystkim koszty utrzymania armii i spłata odsetek od zaciągniętych pożyczek, o tyle wpływy oprócz standardowych źródeł, czyli pogłównego i przemysłowego, a także z kopalń, zawierają początkowo mało znaczącą pozycję dochodów z handlu. Nie lekceważ tego ostatniego źródła. Zwiększanie dochodów z handlu powinno być Twoim priorytetem, ponieważ w miarę upływu czasu przekonasz się, że zyski z tej działalności szybko przekroczą wszystkie inne razem wzięte. Wysyłaj zatem kupców do kolejnych centrów handlowych systematycznie opanowując nowe rynki. Posiadanie co najmniej kilku centrów handlu na własnym terytorium również byłoby wskazane, choć nie wyklucza to czerpania zysków z wymiany towarowej. Jednak prowincja z ośrodkiem handlu to bardzo znaczące wsparcie dla gospodarki kraju i źródło ponadprzeciętnych dochodów. Strzeż ich jak oka w głowie. Ponadto nie zapomnij o pięciu się po kolejnych poziomach inwestycji w handel i infrastrukturę, które dodatkowo zwiększą wpływy.

Drogą, ale również korzystną inwestycją rzutującą na przyszłe dochody jest budowa fabryk. Najważniejsze, aby lokalizować je w głębi kraju, z dala od zagrożonego walkami pogranicza oraz tam gdzie dominujący towar pokrywa się z zapotrzebowaniem przemysłowego obiektu. Gdy będziesz dysponował większą ilością wolnych środków możesz pokusić się na udzielanie obcym monarchom pożyczek. Pożyczki oprócz przynoszenia przychodu w postaci odsetek, mogą stać się ważnym środkiem oddziaływania na polityczno-militarną sytuację w regionie. Preferencyjne kredyty udzielane sojusznikom, także w sytuacjach zagrożenia wzmocnią ich pozycję i wpłyną na wzrost znaczenia kredytobiorców na tle sąsiednich krajów.

Tak oto pokrótce przedstawia się finansowy krwioobieg i możliwości pozyskiwania nowych funduszy. O ile część z wyżej wymienionych metod ma na celu ograniczenie wydatków bądź zwiększenie wpływów, to najważniejsze dla wzrostu tempa rozwoju państwa jest opisany wyżej umiejętnie stosowany mechanizm przekazywania środków z budżetu bezpośrednio do skarbca, połączony z jednoczesną walką z generowaną w ten sposób inflacją. ❐

# BLACK & WHITE CREATURE ISLE

Piotr Bilski

**Pomimo iż ciąg dalszy *Black and White* rozgrywa się tylko na jednej wyspie, ukończenie tego dodatku wcale nie należy do zadań łatwych ani krótkich. Czeka Cię poważna przeprawa z poszczególnymi przeciwnikami, poza tym musisz również zadbać o rozwój wiosek oraz swego podopiecznego. Niniejszy tekst zawiera zarówno garść porad ogólnych, jak i omówienie wszystkich zadań do wykonania.**

## ZADANIA CHOWAŃCA

W **Creature Isle** znajdziemy dwadzieścia misji do wykonania w obrębie głównej osi fabularnej oraz cztery poboczne. Tych ostatnich nie trzeba wykonywać, nie przyczynią się one zbytnio do Twoich postępów w grze, jednak czasem warto wypróbować swoje umiejętności, nagrodą zaś zwykle jest nowe źródło czarów. Jeśli chodzi o zadania o znaczeniu pierwszorzędnym, udostępniane są one stopniowo, wraz z zaliczaniem poprzednich. W zasadzie nie istnieje jakiś ustalony porządek wykonywania misji, zatem kolejność podana przeze mnie nie jest w żadnym wypadku zobowiązująca.

### Gra w kręgle z Madino

Jest to dość trudne zadanie, zwłaszcza na początek, dobrze jest je jednak ukończyć najpierw; nic tak nie dodaje skrzydeł, jak zwycięstwo z mistrzem kręgli. Zasady gry wymagają zdobycia większej liczby punktów podczas pięciu rund. Główną trudnością jest tu umiejętne rzucanie znacznika – miejsce jego lądowania wskazuje, gdzie Twój chowaniec będzie toczył kulę. Oczywiście zwycięstwo nie będzie łatwe, bowiem Madino jest dobrym graczem, dość często trafia wszystkie kręgle za pierwszym razem, dzięki czemu uzyskuje podwójną liczbę punktów, a w dalszej perspektywie dodatkowe rzuty. Twoim zadaniem jest przynajmniej powtórzenie jego sukcesów – jeśli chcesz marzyć o wygranej, musisz przynajmniej dwukrotnie strącić wszystkie kręgle, w pozostałych zaś przypadkach zbliżyć się do tego wyniku. Celność krowy jest dobierana na drodze losowej, co oznacza że przy odrobinie szczęścia nie zdobędzie więcej niż 60 punktów. Do Ciebie należy jednak uzyskanie przynajmniej 70. Tutaj udzielę tylko jednej konkretnej rady: ustaw kamerę niezbyt blisko podłoża, pod kątem ok. 45 stopni i przed każdym rzutem popróbuj odpowiedni ruch myszką (zalecany model bezprzewodowy).

### Zapędzanie owiec do zagrody

To jedno z łatwiejszych zadań. Jego główną wadą jest za to długi czas trwania i, powiedzmy sobie szczerze, brak akcji. Musisz zagonić dziesięć owiec do zagrody barana Guddle. Ma Ci w tym przeszkadzać niewidzialny wilk, jednak nie musisz się go obawiać, bowiem nie robi on specjalnych problemów. Pierwsze dziewięć owiec dostarczysz do zagrody szybko i prosto. Wystarczy wybrać sobie jedno zwierzę ze stada i skierować w stronę lokacji docelowej. Ponieważ owce będą uciekać od chowańca, należy umiejętnie zastawiać im drogę i korygować tor ruchu. W ten sposób zdołasz umieścić dziewięć stworzeń w zagrodzie. Kłopot z dziesiątym polega na tym, iż zostało uprowadzone przez znikającego wilka. Ukrywa się on na wzniesieniu zaraz za kanionem wypełnionym drzewami, w pobliżu którego zbierało się stado. Jego odnalezienie pozwoli Ci w spokoju doprowadzić do zagrody dziesiątą zgubę i zakończyć działanie w tym rejonie wyspy.

### Zdobycie jaja i wysiedzenie go

Ta misja jest dość istotna, a ponieważ otrzymujesz ją na samym początku gry, warto wykonać prośbę mieszkańców wioski jak najszybciej. Jajo znajduje się na gałęzi drzewa na jednym z krańców wyspy. Jedynym sposobem na zaopiekowanie się nim jest posłanie w rzeczone miejsce chowańca. Musi tam strącić przedmiot z gałęzi. Może tego dokonać rzucając kamieniem w jajo lub po prostu biorąc je do ręki (wystarczy pokazać mu, co trzeba zrobić). W tym momencie następuje druga część zadania, a mianowicie dostarczenie artefaktu w miejsce, gdzie mogłoby się z niego wykluć stworzenie. Tą lokacją jest wnętrze krateru wulkanu, dymiącego sobie w najlepsze w pobliżu kręgielni Madino. Niesienie jajka wymaga uwagi o tyle, że w przypadku zostawienia chowańca samemu sobie, może on upuścić niesiony przedmiot i będziesz musiał zacząć całą operację od początku. Jeśli uda Ci się umieścić jajo w wymaganym miejscu, wykluje się z niego Tyke, którym Twój zwierzak będzie się opiekował.

### Nauka Tyke'a

Zadanie to należy do dość długich i oryginalnych. Musisz bowiem nauczyć swego podopiecznego wielu rzeczy. Zaczyna się dość prosto, mianowicie od nauki jedzenia, potem jednak przechodzi się do bardziej złożonych czynności w rodzaju wznoszenia budynków. Ponieważ Tyke uczy się od Twojego chowańca, a ten sam nie potrafi budować, będziesz musiał trochę poczekać, aż sam nabędzie tę umiejętność. Poza tym jednak zadanie jest łatwe i nie będziesz się musiał tutaj wysilać.

### Szukanie Fanga

Misja zostanie Ci udostępniona tuż po zagonieniu wszystkich owiec do zagrody. Wilk, który starał się Ci przeszkadzać, teraz zaproponuje własną grę. Chodzi o to, aby znaleźć go trzy razy pod rząd w wyznaczonym czasie. Zwierzę będzie się ukrywać, tzn. stanie się niewidzialne, do Ciebie zaś będzie należało zadanie wyśledzenia go. Nie powinieneś mieć z tym problemu, bowiem Fang jest tylko częściowo przezroczysty, zatem jeśli będziesz trzymał kamerę blisko niego, bez trudu go spostrzeżesz. Drugie ułatwienie to ślady łap, dzięki którym można wilka łatwo zlokalizować nawet gdy straci się go z oczu. Trzecia zaś sprawa to odgłosy, jakie wydaje: charakterystyczny szelest kroków oraz skowyt wydawany co jakiś czas. Trzymaj własnego chowańca tak blisko Fanga, jak się da, a wkrótce ujawni się. Na każdy etap masz pięć minut. Najtrudniej jest za trzecim razem, kiedy wilk wchodzi do lasu.

### Strzelanie z balisty

Przyjaciel zebry Flittera ma pewien problem. W wyniku pewnego niefortunnego wydarzenia uzyskał głowę muła, tracąc własną. Aby odczynić zaklęcie, mu-

sisz pomóc mu się dostać do trzech ziół znajdujących się w trzech miejscach wyspy. W momencie, gdy zadanie zostanie uaktywnione, na mapie pojawią się trzy niebieskie okręgi (coś na kształt sprężyn), oznaczające lokalizację roślin. Twoja misja polega na wystrzeliwaniu człowieka z głową muła z balisty należącej do zebry. Nie jest to operacja zbyt trudna, wymaga jednak podstawowej wiedzy z zakresu balistyki. Nie wystarczy bowiem wziąć lokacji na cel i wystrzelić z całej siły – trzeba dobierać zarówno kąt nachylenia wyrzutni, jak i naprężenie liny. Pierwsze zioło znajduje się na małej wyspie i jest dobrze widoczne z miejsca stacjonowania balisty, pozostałe dwa znajdują się zaś wewnątrz kontynentu i nie możesz ich zobaczyć przed oddaniem strzału. Z tego powodu musisz w obu ostatnich przypadkach wykonać kilka strzałów próbnych i wstrzelić się w cele. Na szczęście balista zostaje zawsze w pozycji, którą miała w momencie oddania ostatniego strzału, zatem nanoszenie poprawek nie będzie trudne. Margines błędu nie jest tu zbyt duży, jednak nie musisz trafiać dokładnie w cel, w przypadku mniej doskonałego strzału człowiek podejdzie sobie do rośliny.

## Wyścig z żółwiem Orrinem

Zawody polegające na biegu długodystansowym i rywalizacji z żółwiem określającym się jako „najszybsze stworzenie na wyspie" są zaiste bardzo ciekawe i emocjonujące. Orrin w istocie jest mistrzem wyścigów, jednak głównie dlatego, że zna skróty oraz oszukuje. Zasady gry są proste: musisz przebiec przez wszystkie bramki z kamieni, poza tym jednak możesz dobierać dowolną trasę. Nie jest to łatwa misja, warto zatem najpierw przebiec się na próbę, by zobaczyć, jak zachowuje się żółw. W jaki sposób można zwyciężyć? Przede wszystkim musisz być przygotowany do szybkiego rzucania czarów. Przeciwko Orrinowi warto używać zamrożenia i błyskawicy, są to bowiem czary, które spowolnią go na jakiś czas. Pamiętaj, iż jeśli Orrin jest z tyłu, także będzie próbował Cię spowolnić. Sprawa druga to czar zwiększający szybkość – po zdobyciu wszystkich wiosek powinieneś móc go używać – Twój przeciwnik na pewno z niego skorzysta. Jeśli chodzi o skróty, jest właściwie tylko jeden, za to duży. Zauważysz go bez trudu, należy bowiem biec przy brzegu niewielkiego jeziora, dzięki czemu oszczędza się naprawdę dużo czasu. Musisz z niego skorzystać, w przeciwnym wypadku przegrasz. Ostatni ważny szczegół to gorące kamienie upadające już na pierwszym zakręcie trasy. Uważaj, aby Cię nie trafiły, w przeciwnym wypadku zostaniesz unieruchomiony na kilka cennych sekund.

## Uratować niedźwiedzia z niewoli

Miś Nazzle został uwięziony przez pustelnika na szczycie góry. Aby go uratować, musisz przemknąć między psimi strażnikami oraz samym pustelnikiem. Na pozór zadanie to wygląda groźnie, jednak w praktyce okazuje się dość proste. Już po kilku próbach przedarcia się przez linię obrony psów dowiesz się od swojego doradcy, iż warto wykorzystać czar niewidzialności. Jego użycie nie gwarantuje jeszcze sukcesu – należy poruszać się ostrożnie i możliwie najdalej od psów. Z kolei pustelnik charakteryzuje się świetnym słuchem, zatem tutaj niewidzialność nic nie da. Okazuje się jednak, iż

## PORADY I UWAGI

**• Jedną z ciekawostek dodatku do *Black and White* jest kurczak Tyke, który staje się uczniem Twojego chowańca. Ma on pewne znaczenie strategiczne, jeśli bowiem jest właściwie uczony i umie już coś konkretnego, może przydać się podczas wykonywania niektórych zadań. Z tego powodu warto zdobyć go i wychować jak najszybciej.**

**• Pomimo iż wioski, które znajdują się na wyspie nie muszą zostać zajęte i teoretycznie stanowią tylko dekorację, powinny zostać zdobyte jak najszybciej. Ich posiadanie zapewni Ci dwie ważne rzeczy. Pierwsza to zestaw czarów, bez których będziesz mieć poważne problemy z niektórymi misjami. Drugą zaś jest zasięg Twoich boskich mocy. Oczywiście warto mieć wpływ na jak największą część wyspy, zatem od czasu do czasu powinieneś zatroszczyć się o rozwój wszystkich osad. Ponieważ nie masz tym razem konkurencji w postaci innych bogów, rozwój osad powinien przebiegać w sposób niezakłócony.**

**• Po ukończeniu pewnej liczby zadań można zacząć się zastanawiać nad zamianą swego chowańca na jedno z pokonanych zwierząt. Jest to operacja o tyle niebezpieczna, że powrót do poprzedniej postaci będzie możliwy dopiero po wykonaniu misji wyznaczonej przez stworzenie, którego postać została zarzucona. Niestety, poza walorami estetycznymi nie udało mi się stwierdzić znaczących korzyści płynących z takiej operacji (może poza pewnymi cechami wrodzonymi – np. wilk jest genetycznie lepiej przystosowany do walki niż krowa, jednak wszystko można skorygować na etapie nauki). Z tego powodu, jeśli nie masz mocnych argumentów, lepiej pozostać przy jednym chowańcu.**

**• Nie można tego samego powiedzieć o drugiej opcji dostępnej w dojo, tj. walce z innymi zwierzętami. Warto stoczyć pojedynek z każdym z chowańców dostępnych w tym miejscu (ich posągi pojawią się oczywiście dopiero po wykonaniu poszczególnych zadań). Po pokonaniu ich wszystkich otrzymasz rękawice i chociaż jak dotąd żadnemu z grających nie udało się odkryć, do czego służą, warto mieć je przy sobie i wykorzystać w momencie, gdy będzie już wiadomo, jaki można mieć z nich pożytek.**

**• Podczas wykonywania poszczególnych zadań czas nieubłaganie biegnie do przodu. Z tego powodu musisz co jakiś czas przerywać próby z udziałem swego chowańca, aby umożliwić mu zdobycie pożywienia. W przeciwnym wypadku ze zdziwieniem możesz stwierdzić, iż którejś z kolejnych prób nie przeżył. Ponieważ z upływem czasu związany jest również cykl dzień-noc, warto przerywać próby na czas zapadnięcia ciemności, gdy stwierdzisz, iż rzutuje to na jakość Twojego działania.**

**• Oprócz misji w głównym nurcie fabularnym, na wyspie znajduje się również kilka zadań pobocznych o drugorzędnym znaczeniu dla Ciebie. Z tego powodu możesz je zignorować, choć wypełnienie zleceń dodatkowych owocuje pewnymi profitami, np. w postaci czarów (co prawda zdobędziesz je i tak, jednak czemu by nie spróbować?). Ponieważ są to misje dość proste, warto wykonać je dla rozrywki, choć żadnej większej wartości nie mają.**

wystarczy poczekać do zapadnięcia zmroku, aż zaśnie, by niezauważenie przemknąć do więźnia. Gdy uda Ci się tego dokonać, zniszcz wiatrak, do którego jest przywiązany miś (lub spraw, by Nazzle sam to zrobił), a misja będzie wypełniona. Drugim sposobem na dostanie się do niedźwiedzia jest wyczarowanie teleportu (kule z tym zaklęciem powinieneś znaleźć w pobliżu własnej wioski).

## Zwyciężyć Naxo w pojedynku

Czas na odrobinę walki będącej skrzyżowaniem „Imperium kontratakuje" oraz „Matrixa". Twoim zadaniem jest pobicie nosorożca, który okazuje się całkiem dobry w walce wręcz, jednocześnie wykazuje zaś biegłość w używaniu cudów. Musisz być przygotowany na uderzenia kamieni rzucanych przez niego siłą woli, poza tym możesz zostać zaatakowany przy pomocy błyskawicy. Naxo posiada też umiejętność leczenia się i stawania niewidzialnym. Zwycięstwo jest tu niełatwe głównie dlatego, że Twój przeciwnik bardzo dobrze blokuje, przechodząc potem od razu do ataku. Kluczem jest tu zatem wyszukanie luk w jego obronie. Z cudów mogę polecić jedynie leczenie, żadne działania ofensywne nie dadzą tu pozytywnych rezultatów. Dodatkowo należy trzymać się możliwie blisko przeciwnika i atakować, nie dając mu czasu do wykorzystania cudów. Bitwa będzie z pewnością długotrwała i należy do najtrudniejszych zadań w grze, warto więc zaopatrzyć się w cierpliwość (Twój chowaniec powinien być najedzony i wypoczęty).

## Gra planszowa

Choć trudno w to uwierzyć, czeka Cię następne zadanie związane z uwalnianiem od klątwy. Tym razem jej ofiarą stał się Pristax i aby odczarować zaklęcie, musisz przystąpić do rozgrywki na planszy będącej ciągiem kwadratów wiodących na szczyt wzgórza. Rozgrywka jest bardzo prosta i polega na rzucaniu kością, dzięki czemu wiesz, o ile pól musisz przesunąć swego chowańca w danej turze. Każdy kwadrat ma na ogół jakieś znaczenie, dzięki czemu możesz zyskać lub stracić. Celem zabawy jest dostanie się na szczyt przed Twoim przeciwnikiem. Ponieważ nie masz wpływu na wynik rzutu kostką, możesz odprężyć się i spokojnie obserwować postępy swojego podopiecznego. Pola mają następujące znaczenie:

a) puste pole – nic się nie dzieje
b) pole z rysunkiem biegnącego człowieka – przy następnym ruchu do wyniku rzutu kostką dodajesz dwa oczka
c) teleport – ponieważ teleporty są ze sobą połączone, wejście na odpowiednie pole może przyspieszyć lub znacznie spowolnić Twoje postępy
d) pole z rysunkiem grzyba – w wyniku stanięcia na tym polu tracisz kolejkę
e) pole z rysunkiem płatka śniegu – działanie identyczne jak w przypadku grzyba
f) pole z rysunkiem nietoperzy – musisz cofnąć się o dwa pola
g) pole z rysunkiem bagna – podczas następnej kolejki od rzutu kostką zostaną odjęte dwa oczka
h) pole bitewne – gdy chowaniec na nim stanie, będzie musiał stoczyć walkę z ogrem. Gdy uda mu się wygrać, przesunie się o jedno pole do przodu.

Efekty działania wszystkich pól (z wyjątkiem bitewnego) odnoszą się również do Twojego oponenta.

## Podlewanie pól Arkle'a

Dla odmiany czeka Cię dość prosta choć długa misja. Koń Arkle zleca Ci opiekowanie się swoimi polami. Aby wykonać zadanie pomyślnie, musisz codziennie podlewać uprawy. Operacja należy do dziecinnie prostych, o ile tylko masz dostatecznie duży zasięg wpływu, aby móc podlewać grządki. Wystarczy wówczas raz dziennie użyć odpowiedniego cudu, by już po kilku dobach osiągnąć zamierzony efekt. W przeciwnym przypadku możesz mieć niejakie kłopoty.

## Ochrona kamieni przed gigantami

Tę misję otrzymasz w wyniku spotkania z Lukely przy okazji zupełnie innej misji. Zabawa nie należy do prostych, musisz bowiem odganiać gigantów zmierzających w kierunku kamieni, dzięki którym byłyby w stanie zniszczyć wieżę. Problem polega na tym, że przeciwnicy nadchodzą bardzo często i szybko, w wyniku czego nie masz dość czasu na poradzenie sobie ze wszystkimi. Zasada jest dość prosta: oponenci nadchodzą od strony ogniska, do którego zawracają jeśli zdołasz ich odpędzić. Aby skutecznie poradzić sobie z nadciągającymi przeciwnikami, należy opracować efektywną metodę odganiania gigantów. Nie zawsze przeciwnik znajdujący się najbliżej celu jest Twoim głównym problemem, czasem warto odstraszyć oponentów znajdujących się blisko ogniska obozowego. Pamiętaj, iż czasem odstraszonego giganta trzeba pilnować jeszcze przez jakiś czas, w przeciwnym wypadku dość szybko zawróci.

## Nauka budowy

Kiedy ukończysz poprzednie zadanie, możesz wrócić do Lukely, gdzie otrzymasz naprawdę proste zlecenie. Na czym ono polega? Musisz przywiązać swego chowańca do wskazanego budynku i zostawić go na jakiś czas. W międzyczasie możesz zająć się administrowaniem wiosek, kiedy zaś nadejdzie odpowiedni moment, odzyskasz swego podopiecznego, który będzie znał umiejętność budowy.

## Gra w piłkę nożną

Dla odmiany znowu coś trudniejszego. Yax, pokaźnych rozmiarów małpa, proponuje Ci przyjemną partyjkę polegającą na przekopaniu piłki pomiędzy bramkami i ostatecznie strzeleniu gola. Łatwo powiedzieć, trudniej zrobić. Pierwsza sprawa to limit czasowy. Siedem minut wydaje się być wystarczające, jednak okazuje się, że boisko wcale nie należy do małych. Druga sprawa to koledzy Yaxa, ochoczo przeszkadzający Ci w kopaniu piłki tam gdzie trzeba. Generalnie musisz dość umiejętnie pokierować swoim chowańcem. Zasada kopania piłki przypomina bardziej bilard, należy bowiem odpowiednio dobierać kąt uderzenia i podchodzić z konkretnego kierunku. Najpierw należy przekopać piłkę przez cztery bramki, porozstawiane na polu. Są one rozmieszczone w taki sposób, że właściwie wystarczy kierować się w stronę najbliższej, aby zaliczyć je w optymalnej kolejności: pierwsza znajduje się blisko punktu startowego, druga w kotlince, do której powinna wpaść piłka po przetoczeniu się przez pierwszą bramkę. Trzecia i czwarta znajdują się praktycznie jedna za drugą. Zaliczenie tej ostatniej może okazać się dość trudne, a to ze względu na małe wulkany, które mogą unieruchomić cho-

wańca na jakiś czas. Na koniec pozostaje tylko strzelenie gola, co również nie jest łatwe, bowiem Yax pilnuje bramki. Przy odrobinie szczęścia i celnym oku (należy umiejętnie dobierać linię strzału) powinno się to udać.

## Zniszczenie budynków

Ta misja wydaje się być stosunkowo prosta, polega bowiem na niszczeniu czterech chat oraz japońskiego cudu. Problem leży jednak nie w samym dziele zniszczenia, lecz dokonaniu tego szybciej, niż Twój oponent Monty. Podczas tej operacji musisz wykorzystać wszystko, czym dysponujesz, włączając w to czary oraz osobiste zaangażowanie chowańca. Musi on atakować wszystkim, czym się da – błyskawicami, kulami ognistymi, warto jednak również wykorzystać jego bardziej podstawowe możliwości – należy go przywiązać smyczą agresji do budynku przeznaczonego do zniszczenia. Twój osobisty udział w dziele destrukcji jest niestety niedozwolony, możesz zatem polegać wyłącznie na swoim stworzeniu. Szybkość niszczenia zależy od jego agresywności, zatem dobrzy i łagodni bogowie mogą tu mieć pewne kłopoty.

## Turniej strzelecki

Ponownie musisz wykazać się umiejętnościami korzystania z balisty. Tym razem jednak będziesz się przemieszczać, natomiast cele okażą się ruchome. Z tego powodu ukończenie zadania może wymagać od Ciebie dłuższych prób niż poprzednio. Nawet posiadanie eksplodujących pocisków nie ułatwia specjalnie sprawy, choć dzięki nim nie musisz trafiać przeciwników bezpośrednio. Najbezpieczniej jest likwidować cele zanim zbliżą się do wioski, w przeciwnym wypadku możesz dokonać spu-stoszeń we własnych włościach. Ogólnie rzecz biorąc, nie jest to specjalnie wymagające zadanie, choć oczywiście będziesz musiał zapamiętać przybliżone pozycje ofiar i ustalić, w jakiej kolejności nadchodzą w kierunku wioski.

## Gra w pchełki

Tym razem czeka Cię dość przyjemna rozrywka, w dodatku w doborowym towarzystwie małpy Jango. Kiedy Twój podopieczny usiądzie naprzeciwko tego przeciwnika, będzie musiał zdobywać punkty poprzez rzucanie pchełek na planszę w kształcie wielkiej tarczy. Chodzi oczywiście o trafianie w sam środek oraz (co równie istotne) strącanie pocisków przeciwnika z dogodnych pozycji. Ponieważ Jango jest bardzo dobrym i celnym graczem, pokonanie go, podobnie jak w przypadku kręgli, nie należy do najprostszych zadań. Należy również pamiętać, iż jakość jego rzutów jest losowana, zatem warto wykorzystywać wszystkie błędy, jakie popełni (choć nie będzie tego zbyt wiele). Sukces najszybciej osiągniesz poprzez wybijanie pchełek przeciwnika ze środkowego okręgu (za trafianie w środek otrzymuje się najwięcej punktów).

## Szukanie misjonarzy

Jedno z ostatnich zadań nie należy do szczególnie trudnych, choć wymaga od Ciebie sporej cierpliwości. Zostajesz kapitanem niewielkiego okrętu, przy pomocy którego masz odnaleźć wszystkich pięciu misjonarzy potrzebnych do rozpoczęcia podróży przez Kula. Pierwszy kłopot może sprawić sposób sterowania okrętem, chociaż już po kilku minutach prób nabierzesz wprawy. Należy zwrócić uwagę na prędkość jednostki, nie powinna być ona zbyt duża, w przeciwnym wypadku pojawiają się problemy ze sterowaniem i zmianą kierunku. Drugi problem będzie stanowić odnalezienie wszystkich misjonarzy, spotkać ich możesz bowiem tylko w pięciu miejscach, w dodatku występują dokładnie w ustalonej kolejności i w takiej należy ich zbierać. Znajdziesz ich (lokacje przybliżone, sam musisz ich wypatrzyć): na brzegu w pobliżu wulkanu (niedaleko kręgielni oraz misia Nazzle), w pobliżu wioski japońskiej, na wybrzeżu blisko gry planszowej, lokacja niedaleko farmy Arkle'a oraz na wyspie, gdzie musiałeś wystrzelić człowieka z głową muła. Nie zawsze misjonarze są łatwi do znalezienia, zatem należy uważnie obserwować linię brzegową i nie spieszyć się zbytnio.

## Transport pierścieni

Ostatnie zadanie na drodze do członkostwa w Bractwie zlecane jest przez samego Rufusa. Polega ono na przenoszeniu trzech pierścieni z południa wyspy na północ. Masz siedem i pół minuty, który to czas powinien Ci w zupełności wystarczyć. Po drodze czyhają małe niebieskie potworki zamrażające i spowalniające Twojego chowańca. Należy ich uniknąć, używając dość wąskiego przejścia na wschodzie wyspy (często Twój podopieczny sam odnajduje właściwą ścieżkę, jeśli każesz mu przejść samodzielnie z północy na południe). Dzięki niemu będziesz mógł w spokoju przenieść wszystkie pierścienie w krótkim czasie.

## Bitwa z Mercurio

Stawką w tym zadaniu jest zdobycie samicy, tj. Eve dla Twojego chowańca. Będziesz ją musiał sobie wywalczyć w pojedynku z Mercurio, który okazuje się bardzo trudnym przeciwnikiem, dużo lepszym od Naxo (wiem, trudno w to uwierzyć). Zasady pojedynku są takie same, jak poprzednio, z tym, że Mercurio używa potężniejszych cudów. Ponownie musisz wykorzystać cud leczenia, trzymając się blisko oponenta i nie pozwalając mu na korzystanie z cudów. Bitwa należy do bardzo długich i wymagających, jednak mając doświadczenie z poprzednich prób powinieneś ostatecznie go pokonać. ❐

# CAPITALISM 2

Piotr Bilski

**Najnowsza strategia ekonomiczna produkcji Ubi Soft jest bardzo trudną grą, nie tylko ze względu na złożoną koncepcję, ale również z powodu ogromnych możliwości, jakie daje każdemu wirtualnemu przedsiębiorcy. Niniejszy tekst jest dość ogólnym wprowadzeniem do tematu, konkretne strategie zaś należy wypracowywać samemu, zależą one bowiem od prywatnych preferencji.**

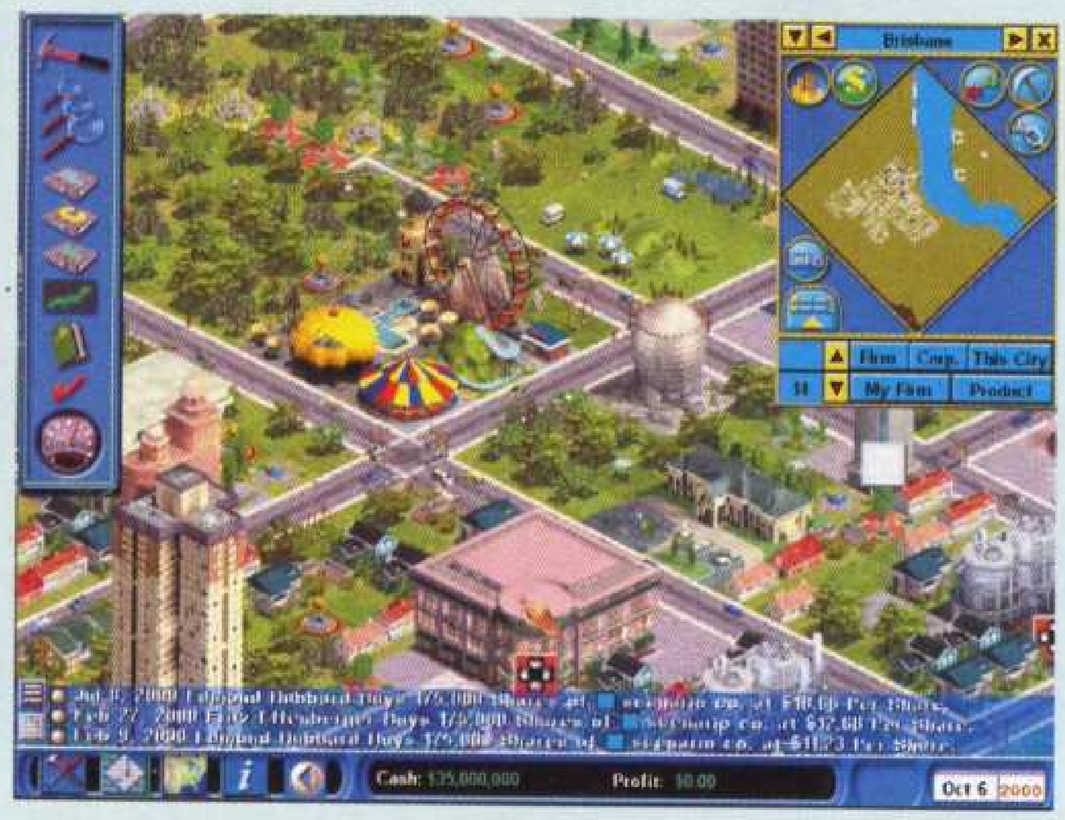
## Prowadzenie handlu

Jest to jedno z najistotniejszych ogniw strategii rynkowej, na której opierać się będzie Twój sukces. Co prawda prowadzenie sprzedaży w sklepach nie daje ogromnych zysków od razu, wymaga również niemało zachodu, jednak od tego należy zacząć, aby w następnej kolejności móc zająć się przejmowaniem cudzych firm. Pierwsze placówki jakie postawisz powinny być sklepami i to wielobranżowymi. Przede wszystkim, możesz czerpać z nich zyski niemal od samego początku. Dodatkowo nie są to drogie inwestycje, zatem w razie niepowodzenia nie poniesiesz olbrzymich strat. Wreszcie sklep to najbardziej bezpośrednia forma kontaktu z klientem, który musi przecież gdzieś robić zakupy. Duży supermarket warto postawić na obrzeżach dzielnicy mieszkaniowej, w pobliżu domków jednorodzinnych. Odległość placówki handlowej od skupisk mieszkaniowych zależy przede wszystkim od ceny ziemi, za którą będziesz musiał zapłacić. Z tego powodu nie należy stawiać budowli zbyt daleko, bowiem poniżej pewnego pułapu cena po prostu nie schodzi, nie można jednak również przesadzać (zwłaszcza na początku) ze stawianiem marketu w samym centrum (zresztą na ogół i tak nie ma tam miejsca). Kupowanie ziemi, na której znajdują się już jakieś budynki nie jest zalecane, gdyż w pobliżu z pewnością znajdzie się kawałek wolnej przestrzeni i nie ma potrzeby przepłacać. Tuż po rozpoczęciu działalności musisz zastanowić się, jakiego rodzaju dobra sprzedawać. Decyzja zależy oczywiście od asortymentu towarów dostępnych na rynku. Warto jednak na początek postawić na te rzeczy, na które jest duże zapotrzebowanie (informuje o tym odpowiedni wskaźnik). Dzięki temu to, co chcesz sprzedać, nie będzie zalegać na półkach, lecz w miarę szybko zacznie przynosić dochody. W tym miejscu należy podkreślić, iż po uruchomieniu każdego sklepu należy odczekać jakieś dwa miesiące, by upewnić się, czy inwestycja przynosi zyski, czy też straty. Wydatki związane z obsługą zaopatrzenia oraz sprzedaży okazują się znaczne, wystarczy policzyć ile w ciągu miesiąca musisz zapłacić za sprowadzenie dóbr na swój teren. Nie pozwalaj sobie na dłuższy okres bezczynności, w przeciwnym wypadku możesz nieopatrznie doprowadzić się do ruiny. Najprostszą metodą utrzymania się na powierzchni jest zatem podbicie cen do takiego poziomu, który zagwarantuje Ci odkładanie pewnej sumy na cięższe czasy. Ponieważ jednak na rynku panuje zwykle konkurencja, warto zająć się również towarami, które nie są jeszcze sprzedawane w supermarketach konkurencji. Dzięki temu nie będziesz musiał przez jakiś czas walczyć o atrakcyjność cenową tego, co sprzedajesz. Oczywiście podobne sytuacje nie należą do częstych i mają zwykle miejsce na początku scenariusza, bądź też w chwili, kiedy zdecydujesz się wkroczyć na rynek w innym mieście, jeszcze nietkniętym ręką wolnego rynku. Ponieważ najważniejsze jest jak najszybsze wykazanie zysków, sprzedawaj zawsze maksymalną liczbę towarów, podbijając cenę do granic wytrzymałości. W przypadku pojawienia się konkurencji należy niestety swoją strategię zmodyfikować, zmieniając cenę w zależności od posunięć przeciwnika (zwykle oznacza to poważne obniżki). Bez względu na to, w jakiej jesteś sytuacji, powinieneś bez wahania inwestować w reklamę swoich placówek. Kosztuje ta przyjemność niemało, pełni jednak bardzo istotną funkcję, przyczynia się bowiem do podwyższenia marki produktu, co w przypadku sprzętu elektronicznego lub ubrań ma dość istotne znaczenie. Zawsze staraj się rozszerzać swoją ofertę w miarę możliwości, nie korzystając jednak w tym celu z produktów oferowanych przez fabryki firmy, którą aktualnie zwalczasz. Co jakiś czas warto wznieść kolejny sklep ogólnego przeznaczenia na niezdobytym dotychczas terenie, co oznacza że jeden market powinien przypadać na jakieś siedem-osiem pól kwadratowych.

W momencie, gdy zgromadzisz już pewną sumę i zabezpieczysz swoje operacje, należy dość intensywnie zacząć inwestować w sklepy specjalistyczne. Na dłuższą metę opłacają się one bardziej, bowiem są w stanie sprzedać więcej produktów danego rodzaju niż ich ogólne odpowiedniki. Przed zainwestowaniem w podobną strukturę należy się jedynie upewnić, że istnieją już na rynku dobra z pożądanej kategorii. Pomimo iż wszystkie rodzaje sklepów branżowych mają istotne znaczenie, w szczególności warto skupić się na salonach komputerowych i samochodowych. W grze istnieje jeden rodzaj komputerów – notebooki, które z racji swego skomplikowania (również w produkcji) okazują się dość drogie i umiejętnie modyfikując cenę można dużo na nich zarobić. Z samochodami jest podobnie, koszt ich uzyskania rośnie jednak znacząco.

## Planowanie produkcji

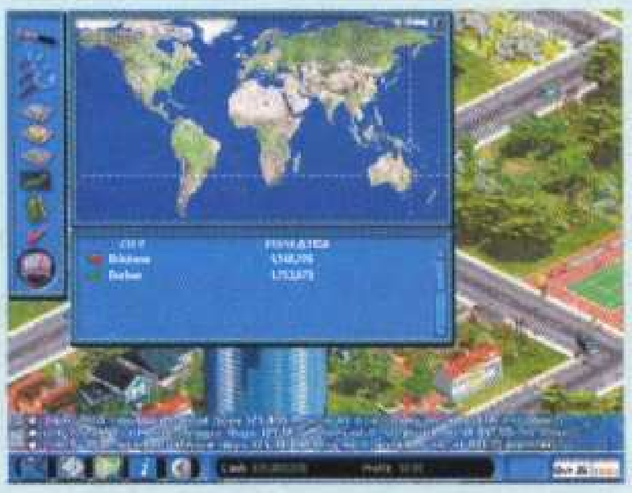
Produkcja jest rodzajem działalności, którym należy zajmować się w momencie, gdy ma się pewne ustalone źródło dochodów. Okazuje się bowiem, że posiadanie własnej wytwórni wybranego towaru jest bardzo atrakcyjne z punktu widzenia handlowego, jednak tylko wtedy, gdy jesteś w stanie zaopatrywać swoje sklepy w pro-

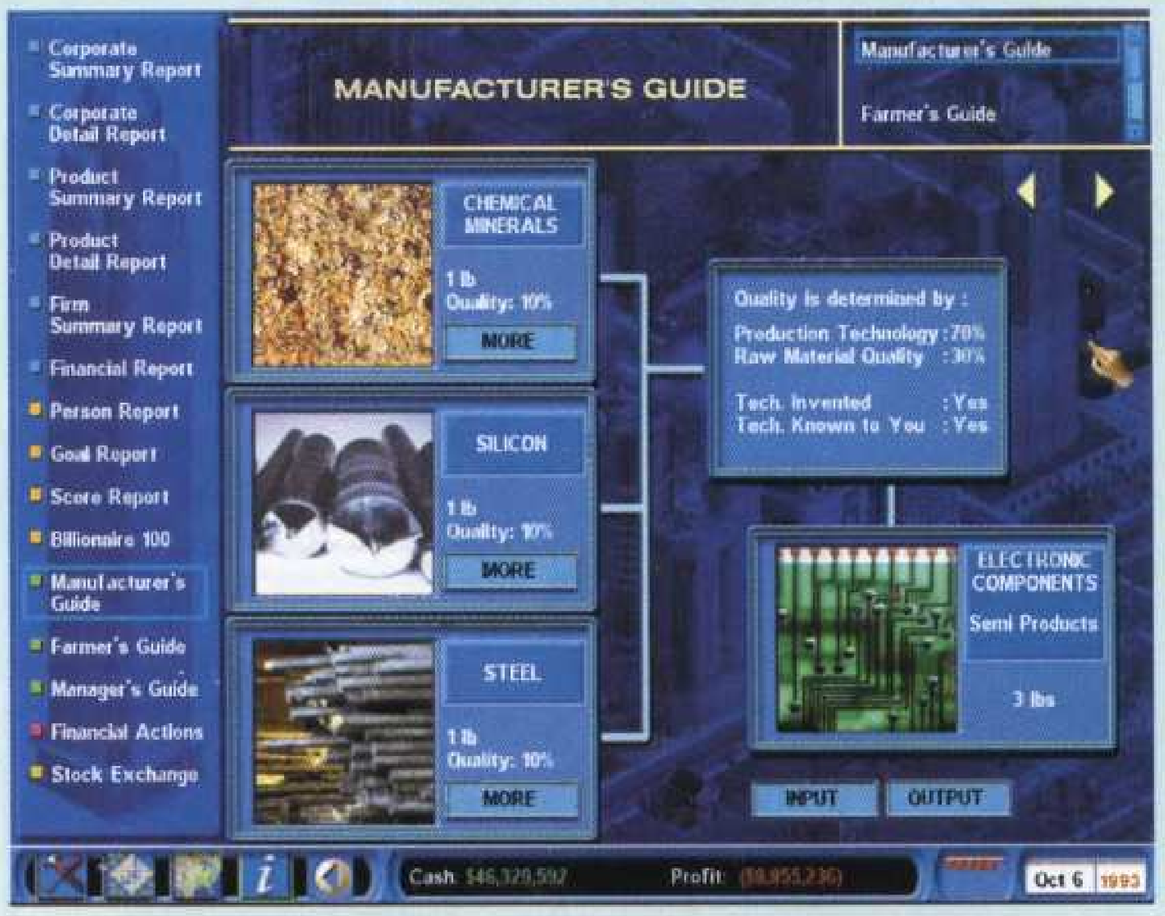


dukowane dobra. Dzięki takiemu posunięciu zaoszczędzisz na cenie towaru, stanie się on zatem atrakcyjniejszy dla klienta. Podstawowym rodzajem wytwarzania jest wszelkiego rodzaju przemysł, nim też zajmiemy się na początku. Każda fabryka posiada podobne możliwości, jeśli chodzi o przetwarzanie surowców podstawowych na końcowe produkty. Pierwszym faktem, jaki należy przyswoić, jest możliwość wielokrotnej zmiany profilowania produkcji. Nie należy nastawiać się na ciągłe dostarczanie stałej grupy towarów. Zamiast tego należy śledzić zapotrzebowanie klientów oraz sytuację na rynku. Nie warto pchać się w sektor okupowany przez kilka innych firm. Na początek warto jednak zająć się produkcją czegoś prostego, co nie wymaga specjalnych nakładów finansowych, jednak będzie chętnie kupowane przez społeczeństwo. Ten ostatni warunek wymusza również na Tobie wytwarzanie dóbr gotowych do sprzedawania w sklepie. Nie należy produkować np. samych procesorów (CPU), bowiem końcowy użytkownik ma z nich mały pożytek, zamiast tego staraj się wykorzystać wszystkie możliwości, jakie daje Ci konkretna klasa towarów. Dobrym przykładem może tu służyć przemysł skórzany, dzięki któremu nie zmieniając profilu można stać się posiadaczem szerokiego asortymentu. Samotna fabryka znaczy niewiele, bowiem jej klientami mogą być generalnie tylko sklepy. Jeśli zatem takowych nie ma, produkcja nie będzie znajdowała ujścia, Ty zaś szybko stracisz pieniądze. Każdy zakład wytwórczy jest w stanie wyposażyć dwa do trzech sklepów, przy czym najpierw trzeba stawiać te ostatnie (wystarczy jeden), potem zaś dopasowywać do nich struktury produkcyjne. Jeśli będziesz dysponować dużym zapleczem technicznym oraz sporą ilością gotówki, możesz pokusić się o produkcję skomplikowanych towarów, dzięki którym łatwo się wzbogacisz. Do takowych należą oczywiście komputery, wymagające wielu zależności produkcyjnych, oferując jednak w zamian spory potencjał.

Ważnym pytaniem, jakie trzeba sobie zadać podczas wyboru materiałów do produkcji jest ich jakość. Ponieważ na efekt ostateczny zawsze składają się jakość technologii produkcyjnych wraz z klasą użytych surowców, warto wybierać taką rzecz do wytworzenia, która będzie się charakteryzować dostatecznie dobrą jakością, tzn. na początek wynoszącą około sześćdziesiąt procent. Jest to wartość, która uzasadnia późniejsze podniesienie ceny w markecie, poza tym jest to dobro, któremu można spokojnie wyrabiać markę dzięki radiu i telewizji. Warto przy tym zaznaczyć, że im bardziej skomplikowany jest towar, tzn. z im większej liczby elementów składowych trzeba go produkować, tym trudniej osiągnąć wysoką jakość produktu. Dzieje się tak dlatego, że aby zapewnić pożądany poziom, trzeba zdobyć praktycznie wszystkie surowce o bardzo wysokiej klasie, a rzadko jest to możliwe. Oczywiście w sytuacji ogólnej, to jest kiedy nie masz noża na gardle, z dostawców powinieneś preferować raczej placówki neutralne, takie jak porty. W przypadku napotkania u konkurencji droższego wyrobu o wyższej jakości, śmiało możesz jednak zarzucić lojalność wobec żeglugi towarowej.

Drugim aspektem działalności wytwórczej są budynki rolnicze. Podobnie jak fabryki, należy wznosić je poza miastem, za to dość blisko supermarketów, dzięki czemu nie zapłacisz zbyt wiele za ziemię, za to otrzymasz dobre zaopatrzenie. Farmy produkują dość specyficzny rodzaj towaru, bowiem już w postaci nieprzetworzonej nadaje się do sprzedaży. Chodzi tu oczywiście o mięso, ale także produkty poboczne, takie jak mleko czy jajka. Ponieważ placówki rolnicze wytwarzają produkty zawsze cieszące się dużym zapotrzebowaniem, obieg gotówki nie powinien być tu wstrzymywany przez żaden niekorzystny proces. Oczywiście takie struktury należy wykorzystywać do granic możliwości i budować je w naprawdę dużej ilości – jeśli posiadasz przynajmniej trzy sklepy w mieście,






możesz potrzebować dwóch farm do zapewnienia niezbędnego dopływu towarów.

Ostatnia sprawa związana z produkcją dotyczy ceny wytwarzanych dóbr. Ponieważ sam jesteś sprawcą ich powstawania, możesz dyktować ceny swobodnie, o ile tylko nie są to towary przeznaczone do obrotu wewnętrznego – wówczas sam będziesz ich odbiorcą.

## Operowanie akcjami

Jest to ostatnia i zarazem najbardziej dochodowa możliwość zarabiania pieniędzy w **Capitalism 2**. Należy przy tym podkreślić, iż tą metodą możesz dorobić się tylko wtedy, gdy posiadasz sprawnie zarządzaną strukturę gospodarczą. Kurs akcji zależy bowiem od zainteresowania inwestorów, na to zaś rzutuje kondycja firmy. Z tego powodu nie warto emitować akcji przed przyrostem zysków wynoszących około 10 milionów dolarów oraz bez posiadania przynajmniej czterech sklepów i tyluż fabryk. Liczba akcji zależy z kolei od całkowitego majątku firmy, ten zaś w momencie ich wypuszczenia na giełdę powinien być dostatecznie duży (tzn. minimum 30 milionów dolarów). Mechanizm działania jest tu dość prosty i polega na uzyskaniu pieniędzy poprzez wprowadzenie do obiegu papierów wartościowych. Ich liczba powinna pozwolić Ci zachować kontrolę nad firmą. Sprzedaż akcji odbywa się natychmiastowo, potem jednak ich los zależy w znacznej mierze od Ciebie. Przede wszystkim musisz co roku korygować procent z zysków, jaki będzie wypłacany w formie dywidend akcjonariuszom. Dodam dla ułatwienia, iż nie może to być suma zbyt mała, bowiem zniechęci właścicieli akcji do współposiadania Twojego przedsiębiorstwa. Dobrą taktyką jest rozpoczęcie z niskiego pułapu (powiedzmy 2-3 procent) i dokonywanie co roku skoków uzależnionych od Twoich zysków. Oczywiście tą metodą zmniejszasz własne profity, jednak wprowadzanie kolejnych akcji powinno zrekompensować ten mankament. Przy okazji, jeśli dysponujesz pewną ilością wolnej gotówki, warto czasami wykupić własne akcje. Pierwszym powodem dla takiego działania jest zapobieżenie zgromadzeniu papierów przez jednego przeciwnika, który mógłby chcieć czerpać zyski Twoim kosztem. Druga sprawa jest czysto ekonomiczna – zakup akcji zgodnie z zasadą podaży i popytu wiąże się automatycznie ze wzrostem ich kursu, co z kolei wpływa korzystnie na kondycję i wizerunek Twojej korporacji. ❐

# NA SKRÓTY

## CHAMPIONSHIP MANAGER 2

Jeśli chcesz być menedżerem reprezentacji bez konieczności posiadania klubu wykonaj poniższe czynności:

**1.** Gdy rozpoczniesz grę wybierz drużynę narodową, którą chcesz prowadzić.

**2.** Gdy zostaniesz poproszony o wpisanie nazwiska wpisz odpowiednie nazwisko aktualnego trenera z poniższej listy:
Terry Venables – England
Craig Brown – Scotland
Bobby Gould – Wales
Mick McCarthy – Eire
Bryan Hamilton – N.Ireland
Artur Jorge – Portugal
Arrigo Sacchi – Italy
Javier Clemente – Spain

Jeśli chcesz kupić gracza nie wydając na niego ani grosza wykonaj poniższe czynności:

**1.** Wybierz gracza, który Cię interesuje i złóż mu ofertę dwukrotnie wyższą od jego realnej wartości. Zespół automatycznie zgodzi się go sprzedać.

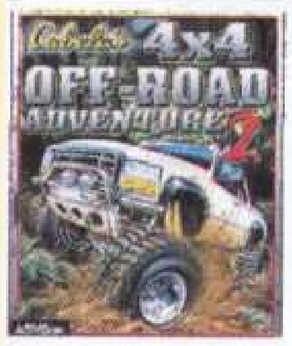
**2.** Następnie zmodyfikuj ofertę, zostaw pole puste i wybierz „Cancel".

**3.** Jeśli gracz zaakceptuje Twoją ofertę, przejdzie do Ciebie za darmo.

## STAR WARS JEDI KNIGHT 2 JEDI OUTCAST

Podczas gry wciśnij SHIFT + ~ i wpisz **„devmapall"**. Wówczas możesz w konsoli wpisać kody z listy poniżej:
**god** – nieśmiertelność
**noclip** – przechodzenie przez ściany
**notarget** – przeciwnik ignoruje Cię
**kill** – samobójstwo
**give all** – broń, zdrowie, amunicja na maxa
**give health** – zdrowie na 100%
**give armor** – uzbrojenie na 100%
**give ammo** – amunicja na 100%
**give X #** – daje przedmiot **X** w ilości **#**

## CABELA'S 4X4 OFF-ROAD ADVENTURE 2



Poczad gry, będąc w samochodzie naciśnij Q, 1 i F12 w tym samym czasie. Wówczas przywołaj konsolę klawiszem ~ i wpisz poniższe kody każdorazowo zatwierdzając je klawiszem Enter↵:
**settyrescale(wartość)** – zmiana rozmiaru kół. (np. wpisując wartość (0.5) otrzymasz malutkie kółeczka)
**hanyman(wartość)** – naprawienie pojazdu
**ironman(1)** – pojazd nie ulega zniszczeniom
**freeman(wartość)** – dostępne wszystkie modele samochodów

## STARCRAFT BROOD WAR

Podczas gry naciśnij Enter↵ i wpisz dowolny z poniższych kodów, akceptując go ponownie klawiszem Enter↵, by powrócić do gry.

**show me the money** – więcej minerałów oraz gazu o 10.000
**whats mine is mine** – więcej minerałów o 500
**breathe deep** – więcej gazu o 500
**something for nothing** – wszystko zostaje zmodernizowane
**operation cwal** – szybkie budowanie oraz modernizowanie
**power overwhelming** – ciekawe budynki oraz statki
**war aint what it used to be** – wyłączenie mgły wojny
**food for thought** – ignoruje limit związany z tworzeniem jednostek
**black sheep wall** – odkrywa mapę
**medieval man** – darmowe modernizowanie jednostek
**terran #** – misja Terran gdzie **#** to nazwa mapy
**zerg #** – misja Zer gdzie **#** to nazwa mapy
**protoss #** – misja Protoss gdzie **#** to nazwa mapy
**staying alive** – wygrywasz misję
**man over game** – wygrywasz grę
**game over man** – przegrywasz grę

## TR

## DISCIPLES 2 DARK PROPHECY

Podczas gry naciśnij Enter↵, następnie wpisz kod z listy poniżej i ponownie zatwierdź go klawiszem Enter↵
**moneyfornothing** – ustawia mana i złoto na 9999
**borntorun** – nowe punkty ruchu dla grupy
**help!** – leczy całą grupę
**wearethechampions** – wygrywasz misję
**loser** – przegrywasz misję
**herecomesthesun** – otwiera wszystkie mapy
**paintitblack** – ukrywa mapy
**anotherbrickinthewall** – umożliwia ponowne budowanie konstrukcji w stolicy
**givepeaceachance** – pokój z wszystkimi rasami
**badtothebone** – wojna z wszystkimi rasami
**cometogether** – współpraca z wszystkimi rasami
**jump** – XP dla grupy o poziom wyżej
Możesz spróbować dodatkowo poniższych kodów:
**stairwaytoheaven, lifeisacarnival, allalongthewatchtower, invisibletouch, letsdothetimewarpagain**

Zebrał i opracował: Arkadiusz Matczyński, e-mail: triki@sgk.com.pl

# PRZEKRĘTY – MASTER OF ORION 2

W grach genialnych, do których trudno nie zaliczyć ***Master of Orion 2***, podobnie jak w ***Europa Universalis***, nie ma miejsca na przekręty. Cokolwiek wymyślimy – jest po prostu elementem strategii, godnym zastosowania, jeżeli przynosi zyski.

Jako namiętny tej gry zwolennik dam więc przepis nie na przekręt, ale propozycję strategii, żeby dać Wam poczucie, tego, co naprawdę w **Orionie** można wykombinować. A mimo pozornej prostoty, gra jest niezwykle nośna, jeśli chodzi o wybór drogi zmierzającej do celu.

Od razu zaznaczmy, że to, co opiszę, najlepiej sprawdza się na najwyższym poziomie trudności, gdyż cechy przeciwników są wtedy mocno wyśrubowane, a chodzi nam właśnie o to, żeby jeden z naszych konkurentów, konkretnie rasa Silicoidów, miała jak najmocniejsze cechy rasowe.

Są w tej grze dwie rasy skrajne – chuchrowaci Psiloni, którzy we łbach mają prawdziwego kałasznikowa, ale zanim swoje projekty zrealizują, to się wszechświat przewróci do góry nogami – czy co tam ma do fikania, są też Silicoidzi, którzy nie muszą papu i nie potrzebują fiołków w atmosferach planet, a na dodatek produkują wszystko z natchnieniem godnym taśmy produkcyjnej – nie marnując prochu w zanieczyszczeniach i bez urabiania rąk przy hodowli warzywek – chociaż czasami

# IKI

## GRUNTZ

Podczas gry wciśnij Enter, wpisz dowolny kod z listy poniżej i potwierdź go klawiszem Enter.

**mpmeepmeep** – zwiększenie szybkości wybranego Grunta

**mpohmygodtheykilledkenny** – natychmiastowe zabicie wskazanego Grunta

**mptraitor** – aktywuje tryb „Traitor Mode"

**mpback2life** – aktywuje tryb „Zombie Mode"

**mpcloakingdevice** – niewidzialność dla wybranego Grunta

**mplemonbuttercremez** – poziom bonusowy: High on Sweetz

**mpyouresomoney** – poziom bonusowy: High Rollerz

**mpriorio** – poziom bonusowy: Trouble in the Tropics

**mpmakemesomepie** – poziom bonusowy: Honey I Shrunk the Kidz

## SANITY AIKEN'S ARTIFACT

Podczas gry naciśnij Enter, wpisz kod z listy poniżej i ponownie naciśnij Enter

**mptedthehead** – nieśmiertelność

**mpjuiceme** – dodaje zdrowie

**mpshipit** – otwiera wszystkie poziomy

## STAR TREK NEW WORLDS

Jeśli chcesz mieć dostęp do wszystkich misji to w katalogu, w którym masz zainstalowaną grę odszukaj plik „game.ini". Otwórz go za pomocą dowolnego edytora (np. Notatnik) i znajdź następujące linie:

**FedLevel=1**
**KliLevel=2**
**RomLevel=3**
**TauLevel=4**
**MetLevel=5**
**HubLevel=6**

Następnie zamień poszczególne wartości na następujące:

**FedLevel=100**
**KliLevel=200**
**RomLevel=300**
**TauLevel=400**
**MetLevel=500**
**HubLevel=600**

## ANNO 1602

**Nielimitowe pieniądze**

Podczas gry wciśnij i przytrzymaj Ctrl + alt + SHIFT + W. Zobaczysz biały „_" w dolnym lewym ekranie. Wówczas wpisz **2061** i zatwierdź klawiszem Enter. Wówczas naciśnij A. Następnie przytrzymaj SHIFT + M a zobaczysz, że pieniądze Ci przyrastają. Trzymaj SHIFT + M tak długo, aż uznasz, że masz dość pieniędzy.

**Dostęp do wszystkich misji**

Jeśli chcesz mieć dostęp do wszystkich misji, odszukaj plik **game.dat** znajdujący się w katalogu z grą i otwórz go za pomocą edytora (np. Notatnika). Znajdź wartość:

**Volume: -750, 0, -5??**

i zamień ją na:

**Volume: -750, 0, -580**

## FIFA 2002

**Dodatkowe turnieje**

Wygraj AFC World Cup Qualification, aby otrzymać dostęp do Asian Nations Cup mode oraz zdjęcie Myung Bo Hong z Korei Południowej.

Wygraj UEFA World Cup Qualification mode, aby otrzymać dostęp do European Championship mode oraz zdjęcie Francesco Tottiego z Włoch.

Wygraj CONMEBOL World Cup Qualification mode, aby otrzymać dostęp do Copa America mode oraz zdjęcie Roberta Carlosa z Brazylii

Wygraj CONCACAF World Cup Qualification mode, aby otrzymać dostęp do Gold Cup mode oraz zdjęcie Ruud Van Nistelrooya z Holandii.

Wygraj EFA mode, aby otrzymać zdjęcie Nuno Gomeza z Portugalii.

Wygraj European Championship Cup mode, aby otrzymać zdjęcie Ikera Casillasa z Hiszpanii.

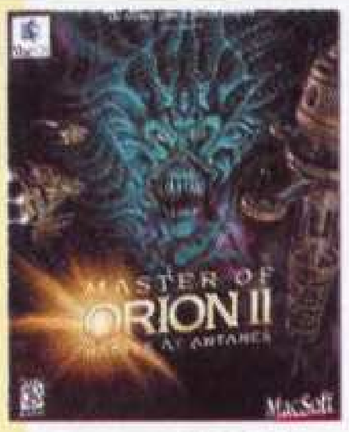
Wygraj European Championship mode, aby otrzymać zdjęcie Thierry Henry'ego z Francji.

Wygraj Copa America mode, aby otrzymać zdjęcie Henrika Larsona ze Szwecji.

Wygraj Gold Cup mode, aby otrzymać zdjęcie Tomasza Rodzińskiego z Kanady.

Wygraj wszystkie turnieje wymienione wyżej, aby otrzymać FIFA Confederation's Cup mode oraz zdjęcie Steva Marleta z Francji i kilka innych urozmaiceń.

## MASTER OF ORION 2




Podczas gry, wciśnij i przytrzymaj klawisz alt podczas wpisywania poniższych kodów:

**Einstein** – wszystkie wynalazki

**Moola** – 1,000 BC

**Menlo** – inny cheat do wynalazków

**Iseeall** – pokazuje wszystkie planety i graczy

**Score** – wynik twojej gry

**Crunch** – kończy rozpoczęte projekty na danej planecie

## THE SIMS RANDKA

Jeśli chcesz mieć nieograniczoną ilość pieniędzy, to podczas gry wciśnij Ctrl + SHIFT + B (lub C w zależności od wersji) i wpisz w konsoli: **„rosebud;:"**. Jeśli będziesz trzymał cały czas klawisz Enter, to pieniądze będą się systematycznie powiększać.

niewiele sami do wyprodukowania mają.

Jako własną rasę bierzemy więc Psilonów. To automatycznie eliminuje spośród przeciwników jedyną rasę, która potrafi rozwijać wszystkie technologie. Inne rasy nie będą też od Psilonów kradły technologii, żeby nam dokopać. Kosztem rozmnażania – i tak wybudują sobie cloning center – warto dodać Subterranean, żeby trochę ich jednak zmieściło się w tym jedynym układzie gwiezdnym, jaki będą posiadali do końca gry. Do tego dołóżmy ground combat minus 10, żeby wystarczyło punktów na podbicie cech związanych z rozwojem technologii. Ale jak przy pomocy tak marnych żołnierzy podbić cały Wszechświat?

Rzecz to prosta, jak drut, chociaż może się udać albo nie. I w tym też urok całej gry.

Na samym początku gry Psiloni gwałtownie podbijają technologię na tyle, żeby skonstruować w miarę sprawnego Scouta i transporter dla piechoty. Potem, co prawda, muszą gryźć ziemię z wytężenia, żeby to wyprodukować, ale w końcu mamy, co chcemy. Teraz zaczyna się polowanie na Silicolda. Słownie – jednego. Wystarczy. Oczywiście musi być w sąsiedztwie, ale jeśli go nie ma, zawsze można kawałek kosmosu wygenerować na nowo. Tak więc jak hiena czyhamy na pierwszą planetkę, gdzie Silicoidzi złożą swoje siliconiątko, jako zalążek kolonii. Zdobywamy ją bez pardonu. Nasz Scout niewiele zdziała, żeby taką planetkę utrzymać, ale jako rasa rozwijająca wszystkie technologie mamy już wymyśloną Missile Base, więc budujemy ją za pieniądze, a ze Scoutem zmywamy się z miejsca rozboju. Na początku gry Missile Base nikt i tak nie ruszy, a ewentualna blokada Silicoidowi żrącemu skały niewiele robi. Ten tymczasem buduje sobie Cloning Center i zaczyna się wreszcie mnożyć po bożemu.

Co dalej? Gdziekolwiek we wszechświecie założymy nową kolonię – zaczynamy oczywiście z beznadziejnym psilonem, który chce tylko dychać, jeść i marnieje przy blokadzie. Ale my szybko wysyłamy tam parkę Silicoidów, a jak dobiją do mety, zabieramy rodzimego inteligenta do układu macierzystego, gdzie spokojnie i wydajnie zajmie się myśleniem. Tymczasem kamieniożercy rozbudowują nową kolonię bez względu na okoliczności, a jak się rozmnożą, to narodowym zrywem całej populacji w dwie-trzy tury wybudują statek zaprojektowany przez Ciebie, przy którego budowie Psiloni musieliby sobie wypruć żyły, a co ważniejsze, na pewien czas przestać myśleć.

Tak oto, grając subtelną rasą inteligentów, znajdujemy materiał na wydajnego robotnika i w tej symbiozie podbijamy Wszechświat. Samo życie.

**Vicor**

RAPORT SPECJALNY

# WYPRAWA NA KRAŃCE WSZECHŚWIATA

***„Najpiękniejszą rzeczą, jakiej możemy doświadczyć, jest tajemnica."***

***Albert Einstein***

Kosmos jest jednym z najbardziej fascynujących elementów otaczającej nas rzeczywistości. Inspirował na przestrzeni wieków pisarzy, poetów i innych artystów, czego przykładem może być na przykład skomponowana przez Gustawa Holsta na początku XX stulecia „Suita planetarna". Podobnych odniesień znajdziemy znacznie więcej zarówno w literaturze, jak i malarstwie. Nie powinno zatem dziwić, że również gry komputerowe, stanowiąc przecież rodzaj elementu kulturotwórczego (choć w jego bardziej popularnej odmianie), mają swój udział w jednej z najbardziej romantycznych wypraw umysłu w głąb nieznanego. Obserwując poszczególne tytuły oraz rozwój gatunkowy w ciągu ostatnich piętnastu lat można jednak dojść do zaskakującego wniosku: pomimo nowych rozwiązań technicznych, idea, sposób przedstawienia świata i cywilizacji oraz chwyty fabularne pozostają wciąż te same. Jak to możliwe? Przyjrzyjmy się zagadnieniu bliżej.

***Piotr Bilski***

## Kosmos jako pole bitwy

Przede wszystkim warto zwrócić uwagę na fakt umykający odbiorcom zajętym podbijaniem kolejnych układów planetarnych. Wszechświat często (być może nawet zbyt często) przedstawiany jest jedynie jako rekwizyt, tło dla zmagań wielkich armii walczących o dominację czy wpływy. Co ciekawe, nie ma podobnej analogii w przypadku filmów oraz książek. Nawet sam Robert Heinlein, twórca sławetnej „Kawalerii kosmosu" (powieści na wskroś wojennej) nazwał „Gwiezdne wojny" „fantastyką skundloną". Wydaje się jednak, że zarówno twórcy gier, jak i ich odbiorcy, wychowani właśnie na opowieściach bitewnych, których nie brakuje nawet w telewizji (seriale „Star Trek", czy „Space: Above and Beyond") właśnie tego oczekują od komputerowej rozrywki. Dowodem na to są gatunki istniejących gier kosmicznych: z wyjątkiem kilku produkcji handlowych (*X-Beyond the Frontier*) i przygodowych (np. *The Dig*) mamy prawie wyłącznie strategie i symulacje, w których głównym zajęciem gracza jest budowanie własnej armii i niszczenie cudzej. Jeśli przyjrzymy się pierwszym wielkim produkcjom na komputery 16-bitowe, bez trudu zauważymy właśnie opisaną tendencję. Warto przypomnieć sobie takie dzieła, jak *Rules of Engagement*, *Wing Commander*, czy *Dune 2: Battle for Arrakis*. Ten ostatni tytuł jest najbardziej wyrazistym ze wszystkich wymienionych; oparty w pewnym sensie na jednej z najlepszych i najmądrzejszych powieści SF całkowicie wypacza jej sens i przesłanie, sprowadzając wszystko do walki. Nawet ostatnia odsłona tego RTS-a nie potrafiła uniknąć tej pułapki, obok (całkiem interesujących skądinąd) wstawek filmowych serwując przede wszystkim ogromne zmagania wojenne. Fascynacja konfliktem zbrojnym jest w tym miejscu zrozumiała, skoro nawet sam Chris Roberts nie ukrywa inspiracji przyświecających mu podczas tworzenia swych największych dzieł, zarówno gry jak i filmu *Wing Commander*. Ten ostatni miał stać się „czymś w rodzaju Das Boot w kosmosie". Podobnie jest ze „Star Wars" – bitwy kosmiczne z udziałem myśliwców wzorowane były na zarejestrowanych pojedynkach maszyn w czasie drugiej wojny światowej. Gdyby czerń wszechświata zastąpić błękitem nieba, zaś paskud-

***Conquest: Wojny pogranicza***

nych (na ogół) Obcych Japończykami lub hitlerowcami ścierającymi się z „naszymi chłopcami", dostalibyśmy serial o najnowszej historii ludzkich konfliktów. Warto zauważyć, iż technika komputerowa, a zwłaszcza możliwości graficzne współczesnych akceleratorów, wykorzystywane są właśnie w celu jak najbardziej efektownego ukazania starć. Porównajmy *Star Wars: Rebellion Homeworldem*, aby przekonać się, jak wiele zrobiono na tym polu w relatywnie krótkim czasie. Bujające się niczym na karuzeli malutkie, płaskie myśliwce zostały zastąpione trójwymiarowymi obiektami toczącymi prawdziwą walkę, ustawiającymi się w formacje i dokonującymi kolejnych nalotów na cel.

Naturalną koleją rzeczy jest w takim przypadku wyprowadzenie paraleli pomiędzy wszystkimi wersjami wszechświata ogarniętego pożogą wojenną, a historią ludzkiej cywilizacji. Przyszłość ze świata *Mechwarriora* jako żywo przypominać musi czasy feudalne, mechawojownicy są zaś rycerzami broniącymi honoru swego rodu lub pracodawcy (rodzaj samurajów trzydziestego pierwszego wieku). O dość czytelnych aluzjach w uniwersum „Star Treka" napisano już wiele opracowań, warto jedynie w tym miejscu zauważyć okoliczności powstania pierwszego serialu, który trafiał w gusta amerykańskiej publiczności drżącej w obawie przed swym potężnym wrogiem – Związkiem Radzieckim. Bardziej uniwersalny konflikt przedstawiają wszystkie gry związane z „Gwiezdnymi wojnami". Ukazują walkę pomiędzy umownym dobrem i równie umownym złem. Pozostałe produkcje okazują się być jednak bardziej zanurzone w naszej rzeczywistości – *Starcraft* (inteligentnie i humorystycznie parodiujący militaryzm jako taki – komputerowy odpowiednik „Billa – bohatera galaktyki" autorstwa Harry'ego Harrisona), *StarLancer* (traktujący z kolei odniesienia polityczne zbyt dosłownie), *Wing Commander, Master of Orion* (będący właściwie kolejną wersją *Cywilizacji*), czy *Homeworld*.

*Wing Commander 2*

## GWIEZDNE DETALE

Kulturowe i artystyczne konotacje gier kosmicznych są właściwie oczywiste. Dużo ciekawsza okazuje się natomiast inwencja twórców podczas tworzenia wymyślonych przez nich rzeczywistości i ich uszczegółowiania. Ludzka wiedza na temat Wszechświata jest obecnie na tyle duża, aby można było z pewnym przybliżeniem określać jego geografię oraz ogólne właściwości. Gry kosmiczne również prezentują dość sporą dokładność pod tym względem, choć w nieco inny sposób. Pomimo iż ludzkość zna dokładne położenie najbliższych Ziemi gwiazd, programiści przedstawiają alternatywne wizje kosmosu, puszczając wodze fantazji. Można się o tym przekonać, analizując mapy dostarczane czasem wraz z grami, np. *Wing Commander: Prophecy, Frontier* Davida Brabeńa (ten akurat stanowił chlubny wyjątek, wiernie odzwierciedlając znany ludziom kosmos) czy *Conquest: Wojny Pogranicza*. Z gwiazd nam znanych występuje tu zwykle tylko Alpha Centauri, pozostałe są pomijane, zamiast nich pojawiają się za to zupełnie inne obiekty. Nie jest to w sumie tak istotne, najważniejsza okazuje się bowiem wewnętrzna spójność przedstawionego świata. Na bazie takiej właśnie szczegółowej wiedzy wyrastają eksperci, którzy (podobnie jak Tolkieniści) potrafią z pamięci wyrecytować całą historię, najważniejsze miejsca i wydarzenia. Bardzo dobrym przykładem zgodności faktów pomiędzy wszystkimi częściami cyklu jest *Wing Commander*, prezentujący ciekawą wizję przyszłości rodzaju ludzkiego, nieco gorzej wypadają „Gwiezdne wojny", dlatego jednak, że nikt właściwie nie panuje nad radosną twórczością pisarzy i rysowników produkujących kolejne opowieści o starych i nowych bohaterach. George Lucas niedawno sam miał pecha przyznać się, iż nie ma pojęcia, o czym traktują zamawiane przez niego powieści.

O ile jednak od samego początku gier komputerowych (pamiętny *Spacewar*) Wszechświat jest nieodmiennie stałym tłem

*Star Trek Bridge Commander*

przedstawianej historii, o tyle jego wygląd ulega ciągłym modyfikacjom zmierzającym w jednym wyraźnym kierunku: uatrakcyjnieniu kosmicznej pustki. Najłatwiej tego dokonać w przypadku produkcji strategicznych, gdzie na płaskiej planszy można wstawić dowolną grafikę, aby nieco urozmaicić czerń Wszechświata. Dużo trudniejszą przeprawę mieli programiści gwiezdnych symulatorów, które początkowo były dość ubogie graficznie: zarówno *Wing Commander, Epic*, czy *X-Wing* przedstawiały bardzo schematyczne tło, przetykane od czasu do czasu odległymi punktami gwiazd, nieco bliższymi kulami planet, względnie polami asteroidów. Wraz ze wzrostem możliwości sprzętowych zaczęto dokładać coraz więcej elementów: nebule, a nawet całe galaktyki. W którymś momencie (konkretnie wraz z wprowadzeniem oficjalnych standardów akceleracji graficznej) postanowiono całkowicie zarzucić jednostajne, czarne tło na rzecz różnokolorowych mgieł. Taki jest *Freespace, Starlancer, Outforce* czy *Homeworld*. Efekt jest miły dla oka, jednak wydaje się, iż wskutek podobnego działania zatracono ważną cechę otaczającej próżni: wrażenie wyobcowania pośród mroku. Co ciekawe, również efekty specjalne pozwoliły na stosowanie w serialach telewizyjnych takich efektów – warto popatrzeć na podróże statku Voyager. O takim szczególe, jak dźwięki

## JAK SIĘGNĄĆ GWIAZD

Przy obecnym stanie wiedzy i techniki można już z pewną dozą ostrożności postulować pewne techniki tworzenia silników, które pozwalałyby poruszać się dużym statkom w przestrzeni kosmicznej. Oto kilka najbardziej obiecujących rozwiązań:

1. Kosmolot czerpakowo-naporowy. Jest to dość stara koncepcja wynikająca z dość zaskakującego stwierdzenia: próżnia wcale nie jest pusta! W rzeczywistości przestrzeń zwana próżnią doskonałą nie występuje w kosmosie zbyt często, zamiast tego można tam spotkać pewne istotne ilości atomów, na przykład wodoru. Właśnie ten pierwiastek mógłby być wykorzystany jako paliwo do silnika statku, który na dziobie posiadałby ogromny lejek chwytający wszystkie atomy na swojej drodze i od razu spalający je w części rufowej, dzięki czemu otrzymywałoby się siłę ciągu.
2. Możliwość osiągania dużych prędkości w kosmosie daje silnik statku napędzany antymaterią. Siła napędowa powstawałaby tutaj w wyniku zderzeń cząstek materii i antymaterii, które w wyniku takiego zdarzenia anihilowałyby, wyzwalając energię przechowywaną w sobie. Niestety, nie wiadomo, skąd wziąć dostateczną ilość antymaterii. Co prawda, ludzie posiedli już umiejętność jej wytwarzania, jednak na razie są to ilości zbyt małe, aby czynić wyprawę prawdopodobną
3. Interesującą propozycję, zwaną mostem Einsteina-Rosena, nieśmiało postulują współcześni uczeni, a dotyczy ona czarnych dziur. Powszechnie uważa się, że pojazd, który dostanie się poza horyzont zdarzeń, musi ulec zniszczeniu. Tak byłoby jednak tylko w przypadku nieruchomej dziury, podczas gdy prawdopodobnie tego typu obiekty wirują. W takiej sytuacji statek lecący w kierunku równoległym do osi wirowania mógłby dostać się do tunelu, wydostać się zaś drugą stroną, czyli białą dziurą (mającą odwrotne właściwości do czarnej).

*Wing Commander Prophecy*

rozchodzące się w próżni nie warto nawet wspominać – choć całkowicie sprzeczny z fizyką, stał się on uznanym sposobem na podnoszenie walorów zarówno gier, jak i filmów.

## TUNELE I MOSTY

Pewną cechą charakterystyczną jest interesujące przedstawienie technologii przyszłości pozwalającej na podróże kosmiczne. Trzeba przyznać, że aspekty inżynierskie umożliwiające działanie najprzeróżniejszych elementów zarówno dotyczących przemieszczania się na duże, jak i małe odległości, nie są na ogół ujawniane szerszej publiczności. Jaskrawym przykładem lekceważącego traktowania aspektów technicznych jest całkiem inteligentna skądinąd wypowiedź Michaela Okudy, specjalisty od tego typu spraw w świecie „Star Treka". Zapytany, jak działa jeden z komponentów statku Enterprise odpowiedział „dziękuję, bardzo dobrze". Jest to właśnie ten element fantastyki, który pozwala na niemal dowolne traktowanie ograniczeń fizycznych. Dlatego właśnie okręty mknące z prędkościami nadświetlnymi przez kosmos, tak chętnie pokazywane zarówno w „Star Trek", jak i „Star Wars" pozostaną raczej wyłącznie w sferze marzeń autorów. Nie oznacza to bynajmniej całkowitej beznadziei w temacie podróży kosmicznych. Nauka od kilkudziesięciu lat zupełnie poważnie rozważa możliwe warianty gwiezdnych eskapad. Niektóre projekty, pomimo dziwacznych nazw, takich jak statek wielopokoleniowy, czy kosmolot czerpakowo-naporowy mają szansę na realizację w odległej przyszłości. Wykorzystanie energii gwiazd lub nawet atomów wodoru znajdujących się w przestrzeni pomiędzy układami słonecznymi może pozwolić na podbój Wszechświata, w dość powolnym co prawda tempie. Naturalnie producenci gier komputerowych nie zamierzają torturować odbiorcy wielolet-

nim czekaniem na dotarcie do wybranego sytemu gwiezdnego (wyjątkiem jest może *Civilization*, gdzie ekspedycja na Alpha Centauri naprawdę zajmowała kilka lat). Jakie zatem inne rozwiązania oferują nam programiści? Istnieje właściwie tylko jedno, zasługujące na uwagę i akceptację, bowiem mające pewne uzasadnienie fizyczne. Jest to tzw. Most Einsteina-Rosena, pewne odstępstwo od ogólnej teorii względności, dzięki któremu dałoby się zakrzywić przestrzeń i w bardzo krótkim czasie dotrzeć do odległego systemu gwiezdnego. Co prawda teoria Einsteina zakładała wykorzystanie w tym celu czarnych dziur, jednak gry komputerowe stosują raczej inny rodzaj tuneli przestrzennych, istniejących niejako samoistnie w kosmosie. Z takimi rozwiązaniami zapoznawał nas już pierwszy *Wing Commander*, podobne podejście wykorzystano jednak w kilku innych ważnych dziełach: *Frontier* (tam ten środek transportu nazywano „robaczymi dziurami" – wormholes – która to nazwa przyjęła się wśród produkcji komputerowych), *Conquest: Wojny Pogranicza*, a także *Privateer*. Dodatkowo w piątej odsłonie dzieła braci Roberts, *WC: Prophecy* możemy zauważyć, iż podobne tunele da się także budować samodzielnie (co jednak wymaga wysokiego poziomu technicznego). Jest to, jak widać, metoda znana od wielu lat i stanowiąca swego rodzaju stałą wśród gier kosmicznych, będąc przy okazji jedyną realistyczną konkurencją dla równie popularnej techniki prędkości nadświetlnych.

Inną kwestią niezmiennie podkreślaną w grach kosmicznych są spotkania z obcymi cywilizacjami, od których można się wiele nauczyć (Stelkekowie z *Privateera*), uratować (Bentusi z *Homeworld*), a przede wszystkim pokonać w sprawiedliwej wojnie (Kilrathi, Mantu, Zergowie i wiele innych). Zarówno najsłynniejsze cykle związane z „Gwiezdnymi wojnami" i „Star Trekiem", czy mniej spektakularne dzieła zakładają iż Wszechświat jest zatłoczony niczym warszawski autobus w godzinach szczytu. Niemal każdą wersję naszej galaktyki zamieszkują najprzeróżniejsi Obcy, w dodatku ich różnorodność jest na tyle pokaźna, że każe poddawać w wątpliwość rezultaty projektu SETI, a raczej ich brak. Przyczyny milczenia kosmosu pozostają na

razie tajemnicą, jednak praktycznie wszystkie gry traktujące o tej tematyce pozwalają nam rozkoszować się świadomością przynależności do wielkiej, gwiezdnej rodziny.

## QUO VADIS?

Wszystkie rozpatrzone aspekty gier kosmicznych skłaniają do kilku bardzo istotnych wniosków, mających krytyczne znaczenie dla przyszłości i rozwoju gatunków. Przede wszystkim, komputerowe strategie, symulacje i przygodówki, których akcja toczy się w próżni, nie ulegają poważnym

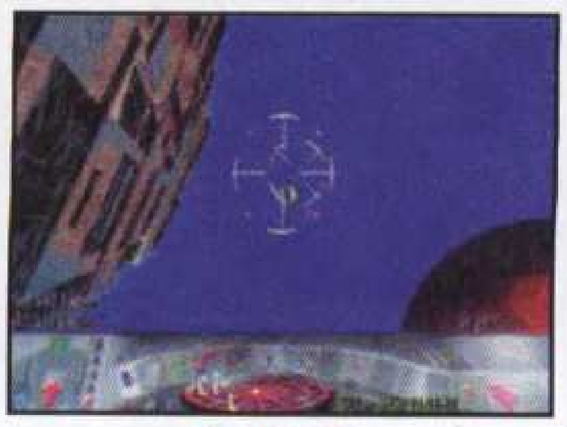
## GRY, KTÓRE ZMIENIŁY WSZECHŚWIAT

### WING COMMANDER

W 1991 roku pracownik firmy Origin Chris Roberts, wraz ze swą grupą programistyczną i bratem Erinem zadziwił świat wydając legendarną już dzisiaj grę – *Wing Commander*. Saga traktująca o wojnie między rodzajem ludzkim i rasą kotów zwaną Kilrathi liczy już dziś pięć części (nie licząc dodatków), doczekała się filmu kinowego, w przyszłości zaś szykuje się serial telewizyjny.

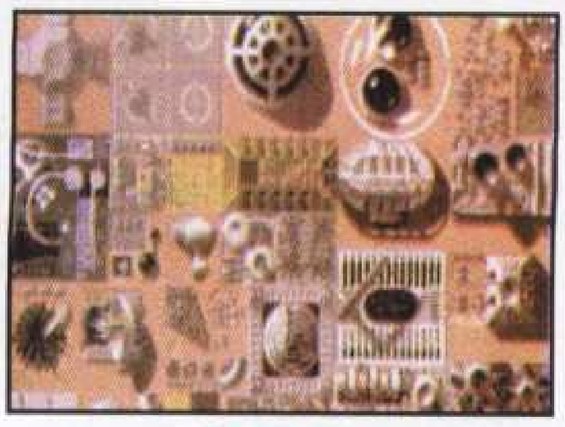
### X-WING

Firma twórcy „Gwiezdnych wojen" nie mogła znieść dominacji *Wing Commandera* na polu symulacji kosmicznych, wydając w 1993 roku równie słynną produkcję zatytułowaną *X-Wing*. Chociaż podejście do zagadnienia oraz rozwiązania techniczne były tu zupełnie inne, dzieło zyskało bardzo wielu wielbicieli, stając się również podstawą dla takich gier jak *TIE Fighter*, czy *X-Wing Alliance*.



### FRONTIER

W tym samym roku miała premierę gra, która do dzisiaj stanowi niedoścignły wzór jeśli chodzi o kosmiczne handlówki. Chodzi oczywiście o słynnego *Frontiera* Davida Brabena. Chociaż produkt jest kontynuacją (poprzednik, *Elite*, został wyprodukowany w 1984 roku!), dopiero od niego rozpoczyna się era tego typu symulacji. Dzieło do dzisiaj pozostaje w pamięci graczy.



### REUNION

Kto powiedział, że tylko kraje angielskojęzyczne potrafią tworzyć gry kosmiczne? Również Węgrzy udowodnili, że znają się na rzeczy, wydając w 1994 roku program zatytułowany *Reunion*. Była to strategia kosmiczna, zachwycająca rozwiązaniami audiowizualnymi i po prostu przykuwająca do monitora na długie godziny. To właśnie ta gra jest protoplastą serii *Imperium Galactica*.

zmianom już od wielu lat. Pomimo wprowadzania coraz to nowych usprawnień do zasad rozgrywki, jak i efektów audiowizualnych, idea oraz sedno pozostają takie same. Ponieważ tego rodzaju produktów nie ukazuje się zbyt wiele, można byłoby oczekiwać więcej rewolucyjnych zmian. Czyżby zatem groziła nam stagnacja, a w następstwie regresja? Jak wiele łączy bowiem kilkuletni już *The Dig* ze stosunkowo nowym *Martian Gothic: Unification*, poza całkowicie innym podejściem do strony technicznej? To samo można powiedzieć o obu częściach *X-Winga*. Pomimo wielu innowacji dotyczących zagadnień czysto użytkowych jest to tak naprawdę ta sama produkcja, ukazująca zresztą Wszechświat w identycznym świetle.

Sprawa druga to zastosowanie kosmosu jako sztafażu. Tak naprawdę w wielu przypadkach próżnia nie jest tu niezbędna do snucia różnorakich, mniej lub bardziej filozoficznych dywagacji. Dlaczego zatem pisze się kolejne części cykli, które na dobrą sprawę mogłyby stanowić opowieść o odkrywaniu Ameryki, względnie różnych konfliktach pomiędzy państwami feudalnymi? To, że taki zabieg jest możliwy udowodniła firma Origin, prezentując niedługo po sukcesie *Wing Commandera* i *Privateera* programy stworzone i działające według tego samego schematu, jednak przedstawiające konflikty w niedalekiej przyszłości na Ziemi (*Strike Commander*) oraz w czasie pierwszej wojny światowej (*Wings of Glory*). Podobnie jest z RTS-ami, takimi jak *Starcraft*, czy *Supremacy*. Po co uciekać się do gwiezdnej scenografii, skoro można osiągnąć identyczny efekt bardziej

***Star Wars Rebellion***

konwencjonalnym sposobem? Ponownie należy zwrócić się w kierunku pierwowzorów literackich i filmowych: „Wojny światów", czy trylogii księżycowej Jerzego Żuławskiego („Na srebrnym globie", „Zwycięzca", „Stara Ziemia"). Ludzka natura jest nieodmiennie przyciągana przez nieznane, Wszechświat zaś idealnie nadaje się do rozwinięcia najbardziej szalonych pomysłów i nadania im znamion prawdopodobieństwa. Świat zaliczany do kategorii SF nie musi liczyć się z żadnymi ograniczeniami. Nie tylko są tu możliwe podróże na ogromne odległości, ale również spotkania z najdziwniejszymi i bardzo licznymi rasami. Warto zauważyć, iż na kosmiczne myśliwce nie oddziałuje grawitacja planet, nad powierzchniami których latają. Wystarczy uruchomić *Wing Commandera 3* i *4* lub *Rogue Squadron*, by przekonać się o tym na własne oczy. Zatrzymanie maszyny w powietrzu nie powoduje jej upadku. Ucieczka w gry kosmiczne okazuje się zatem także pójściem na łatwiznę, jednak nie tylko. Przede wszystkim zabieg ten pozwala spełnić fantazje wszystkich marzących o podróżach kosmicznych.

Ostatnia sprawa to niepokojący spadek zainteresowania Wszechświatem jako takim, dostrzegalny zarówno w kinematografii, literaturze, jak i powszechnej opinii

***Starcraft***

społeczeństw. Era podboju przestrzeni międzyplanetarnej minęła, skończył się związany z nim optymizm, wydaje się, że złote lata twórczości SF związanej nierozerwalnie z wizjami podboju przestrzeni kosmicznej mamy już za sobą. Podniecenie wywołane perspektywami spotkań z Obcymi i zajmowaniem kolejnych układów planetarnych zostało zgaszone między innymi poprzez ciągły brak kontaktu z inteligencją pozaziemską. Dodatkowo względy ekonomiczne spowodowały ograniczenia budżetów na badania kosmiczne, oddalając tym samym wizje chociażby założenia bazy na Księżycu. Odkrywanie planet na odległość (czym szczycą się ostatnio polscy uczeni) na pewno jest metodą efektywną i ekonomiczną, nie ma jednak nic wspólnego z przygodą na miarę Krzysztofa Kolumba. Zarówno filmy, jak i gry komputerowe rozgrywające się w kosmosie są

***Star Trek Armada***

zatem ostatnio rzadkością. Czy oznacza to koniec tego typu dzieł? Miejmy nadzieję, że nie, tym bardziej, że grupa osób zainteresowanych tematem bynajmniej nie maleje, utrzymując się na stałym, wyrównanym poziomie. Co więcej, oczekiwania tych odbiorców są dobrze znane, wydaje się więc, iż tworzenie kolejnych gier kosmicznych jest tylko kwestią czasu – choć zapewne wciąż będą one powielać stare schematy; z braku przełomowych wydarzeń w świecie rzeczywistym niełatwo wszak wymyślić coś nowego w światach fantazji. ❐

**THE DIG**

Jeśli chodzi o przygodówki, tu nie działo się nigdy zbyt wiele – poza *Space Questami*, jedynie *The Dig* firmy LucasArts zyskał rozgłos na tym polu. Była to klasyczna gra przygodowa, w której odbiorca miał okazję sterować grupą kosmonautów przeniesionych w odległy zakątek wszechświata. Jak wszystkie przygodówki z LucasArts, tak i ta zdobyła sobie rozległe grono wielbicieli.

**WING COMMANDER 4**

Największą przygodę kosmiczną w dziejach kosmicznych gier komputerowych (zarówno pod względem fabuły, jak i kosztów produkcji) zaoferowała ponownie firma Origin. Jej *Wing Commander 4* kosztował aż 8 milionów dolarów. Oprócz właściwej gry szczęśliwego nabywcę czekały cztery godziny filmu interaktywnego z udziałem gwiazd Hollywood (Mark Hamil Malcolm Macdowell).

**STARCRAFT**

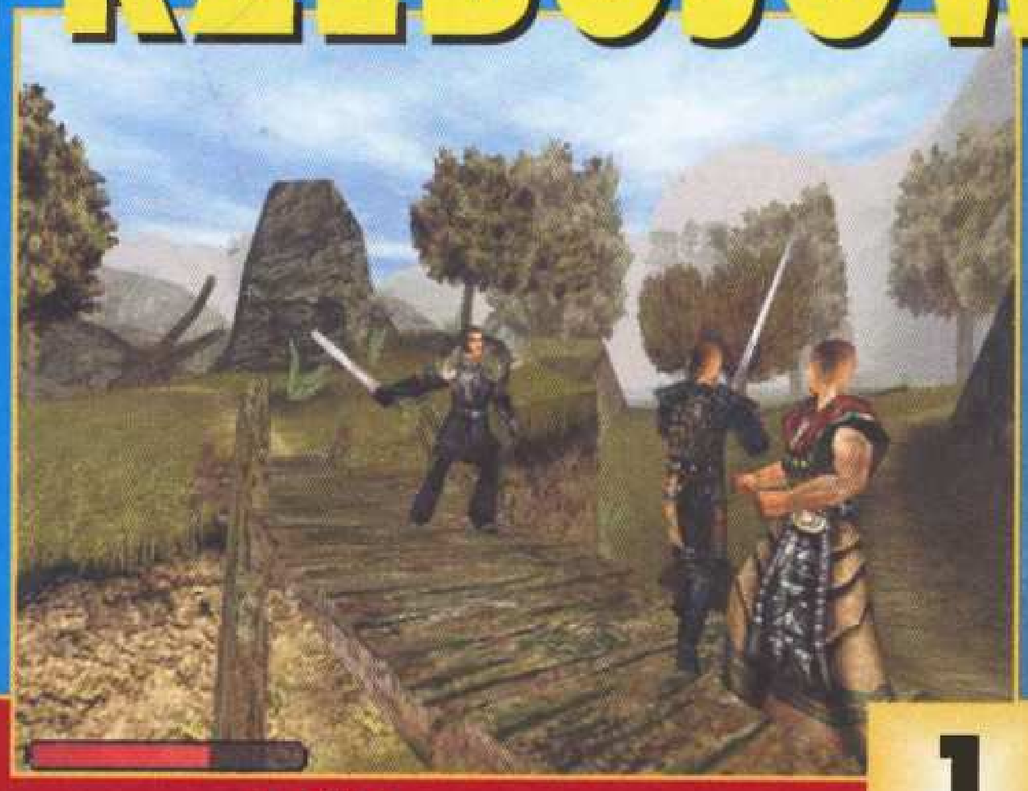
Popularny gatunek RTS także zyskał swoich przedstawicieli wśród gwiezdnych batalii. Najbardziej znanym do dzisiaj okazał się *Starcraft*, będący strzałem w dziesiątkę zarówno jeśli chodzi o grywalność, jak i rozwiązania techniczne. Nawet biorąc pod uwagę wszystkie nowoczesne „trójwymiarowe" produkcje, do dzisiaj jest to najlepszy program tego typu, także w trybie multiplayer.

**HOMEWORLD**

Niewątpliwym przełomem na rynku kosmicznych gier strategicznych okazał się *Homeworld*. Tym produktem firma Sierra udowodniła, że nawet doświadczonych graczy może jeszcze zaskoczyć. Głównym atutem dzieła, oprócz ciekawej fabuły, był w pełni trójwymiarowy sposób przedstawienia planszy dzisiaj trudno już sobie wyobrazić płaską mapę nieba.

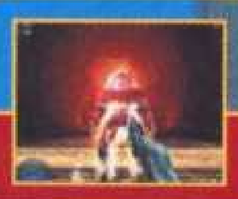
# HITOTEKA

# NASZA LISTA PRZEBOJÓW

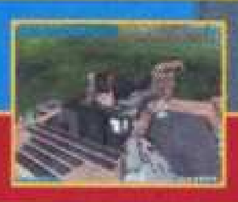


1 Gothic

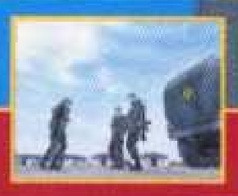
2 Medal of Honor



3 Aliens vs Predator 2



4 Tribes 2

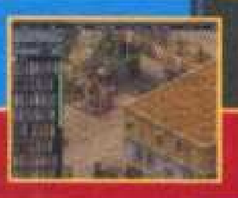


5 Operation Flashpoint

6 Return to Castle Wolfenstein

7 Il2 Sturmovik

8 Arcanum



9 Fallout Tactics

10 Deus Ex

## JAK ŚWIAT WIDZĄ INNI

Gry Online oraz Wirtualne Imperium Gier to jedne z najpopularniejszych witryn internetowych poświęconych grom komputerowym. Poniżej prezentujemy jakie programy podobają się najbardziej internautom odwiedzającym te serwisy. Notowania pochodzą z połowy kwietnia.

### Gry OnLine

1. Planescape Torment
2. Microsoft Flight Simulator 2002
3. Diablo 2
4. Baldur's Gate 2
5. Diablo 2: Lord of Destruction

### Wirtualne Imperium Gier

1. Medal of Honor
2. Return to Castle Wolfenstein
3. Max Payne
4. Aliens vs Predator 2
5. Serious Sam 2

Skład pierwszej piątki na Gry-OnLine.pl nie zmienił się, inna jest tylko kolejność gier. Nasz dawny faworyt Planescape Torment awansował na pierwsze miejsce detronizując Flight Simulatora 2002 (tylko miesiąc na pierwszym miejscu). Wciąż pewnie trzyma się Diablo 2 wraz z dodatkiem, podobnie jak Baldur's Gate 2. Nie są to młode gry, zwłaszcza jeśli chodzi o Planescape Torment, ale jak widać nie chcą ustąpić miejsca nowemu pokoleniu RPGów.

Na liście WIG 10 triumfują gry akcji z Medal of Honor na czele, który zachował pozycję lidera z ubiegłego miesiąca. Za nim, również bez zmian Return to Castle Wolfenstein i Max Payne. Do łask wrócił Aliens vs Predator 2, zaś Serious Sam 2 – przez nas uważany za posiadacza najlepszego obecnie engine'u – znalazł się na miejscu piątym.

## Najlepiej sprzedające się tytuły (marzec)

### EMPIK
www.empik.pl

1. Gothic PL
2. The Sims Randka PL
3. Medal of Honor
4. Hugo: Tropikalna Wyspa 2 PL
5. Heroes Complete PL
6. Harry Potter PL
7. Wizardry 8 PL
8. Twierdza PL
9. Ghost Recon PL
10. Silent Hunter 2 PL

### TimSoft
www.timsoft.pl

1. Hooligans PL
2. 3D Gamemaker PL
3. Oil Tycoon PL
4. Sims Randka PL
5. S.W.I.N.E PL
6. Hugo: Tropikalna Wyspa PL
7. C&C: Renegade
8. Hugo: Tropikalna Wyspa 2 PL
9. Starcraft + Broodwar
10. Kurcze Pieczone PL

# timsoft.pl

## SKLEP INTERNETOWY Z GRAMI I NIE TYLKO...

nowinki

kody do gier

linki

porady

recenzje

solucje

forum

**TANIEJ!! PRZEZ INTERNET TANIEJ!!**

TANIEJ!!

partner internetowy GRY OnLine™ www.gry-online.pl

Prowadzimy także sprzedaż Hurtową.
Sklepy i kawiarnie internetowe prosimy o kontakt e-mail'em: hurt@timsoft.pl

# SKLEP WYSYŁKOWY TimSoft COMPUTER SOFTWARE

**-94) 346-11-57**
**mail: sklep@timsoft.pl**

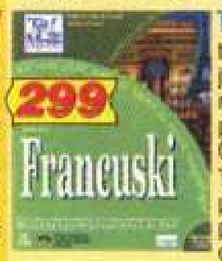
Ceny w złotych, zawierają VAT. Cennik z dnia 22 kwietnia 2002. Termin realizacji 3-14 dni.. Do wysyłki doliczamy koszty pocztowe w wysokości 9,99 zł.
Zamówienia telefoniczne przyjmujemy od poniedziałku do piątku w godzinach 8-18 oraz w soboty od 10-14. Zamówienia przez Internet: **www.timsoft.pl**
Zamówienia pocztowe prosimy przysyłać na kartach pocztowych, koniecznie z dopiskiem **S-05** na adres: **TimSoft, 75-016 Koszalin skr. pocztowa 211.**

**CENNIK GIER PC CD-ROM**
**N - nowości, Z - zapowiedzi, H - hity**

| | |
|---|---|
| 4 x 4 Evolution+Motocross Mania gratis | 49,00 |
| Age of Wonders PL+Clash PL gratis | 49,00 |
| Age of Empire Coll Edition | 179,00 |
| Airfix Dogfighter | 59,99 |
| Airport Inc | 49,00 |
| Alice | 44,90 |
| Alien vs Predator 2 + Pył gratis | 99,00 |
| Alien vs Predator Gold Edit | 49,00 |
| Apache vs Havoc | 29,90 |
| Apostołowie- Święte Ziemie- Gold PL | 49,99 |
| Aquanox PL | 49,90 |
| Arcanum PL | 129,00 |
| Armored Fist 3 | 39,90 |
| Atlantis PL | 29,90 |
| Atlantis 2 PL | 49,99 |
| Atlantis 3 PL | 79,99 |
| Babyz | 69,00 |
| Baldurs Gate 2: Tron Bhaala PL (dod.) | 79,90 |
| Baldurs Gate: Saga (BG I + BG II + dodatki) 12xCD PL | 159,99 |
| Balduns Gate Srebrna Edycja PL | 69,90 |
| Battle Isle 4 + Incubation Gratis PL | 49,99 |
| Battle Realms PL | 69,00 |
| Black & White Isles PL | 79,00 |
| Black & White PL | 119,00 |
| BLADE RUNNER | 45,00 |
| Brydż 3000 PL | 79,00 |
| C&C Red Alert 2 | 79,00 |
| C&C Red Alert 2:Yuri's Revenge (dod.) | 79,90 |
| C&C Tiberian Sun+ Firestorm | 99,00 |
| C&C Tiberian Sun-Firestorm | 79,00 |
| Caesar 3 PL | 49,90 |
| Capitalism 2 (Kapitalizm 2) PL | 99,99 |
| Car Tycoon PL | 29,90 |
| Carmageddon III (TDR) | 19,99 |
| Catz 4 | 69,00 |
| Championship Manager 3 + liga PL | 39,90 |
| Civilizacja 2:Próba Czasu PL | 49,90 |
| Civilization Call to Power 2 | 49,90 |
| Cive Barkers Undying | 44,99 |
| Close Combat 5: Invasion Normandy | 99,00 |
| Codename:Outbreak PL | 49,90 |
| COLIN McRAE RALLY | 19,99 |
| Colin McRae Rally 2 PL | 49,99 |
| Colobot PL | 49,90 |
| COMANCHE 3 | 39,90 |
| Comanche 4 | 99,00 |
| Commandos 2 | 129,00 |
| Commandos: Behind Enemy Lines | 39,90 |
| Conquest: Frontier Wars PL | 69,00 |
| Corsairs PL | 19,99 |
| Cossacks: European Wars PL (Kozacy) | 99,99 |
| Creatures 2 | 59,00 |
| Cue Club PL | 29,95 |
| Delta Force | 39,90 |
| Delta Force 2 | 39,90 |
| Delta Force- Land Warrior | 79,00 |
| Descent 3 | 19,90 |
| DESTRUCTION DERBY II PL | 19,90 |
| Devil Inside PL | 19,95 |
| Diablo | 49,90 |
| Diablo 2 PL | 99,00 |
| Diablo 2 PL + Diablo1 + Pan Zniszczenia PL (Battlechest) | 199,99 |
| Diablo 2 PL:Pan Zniszczenia (dodatek) | 79,90 |
| Diablo Hellfire | 19,90 |
| Diablo II + Pan Zniszczenia PL | 159,00 |
| Dogz 4 | 69,00 |
| Doom: Ultimate Collection | 79,00 |
| Dracula 2- Ostatnie Sanktuarium PL | 49,90 |
| Dracula: Zmartwychwstanie PL | 49,90 |
| Droga do Eldorado PL | 99,00 |
| DUKE NUKEM 3D PL | 49,99 |
| DUKE NUKEM FOREVER PL | 99,00 |
| Duke Nukem Manhattan Project PL | 79,00 |
| DUNE 2000 CD | 45,00 |
| Dune wg Franka Herberta PL | 79,00 |
| Dungeon Keeper 2 PL | 45,00 |
| Earth 2150- Lost Souls PL | 39,90 |
| Earth 2140 + Misje PL | 19,99 |
| Earth 2150 PL | 25,00 |
| Empire Earth PL | 129,00 |
| Etherlords PL | 49,00 |
| Eurofighter Typhoon PL | 79,00 |
| Europa Universalis 2 PL | 99,90 |
| Europa Universalis PL | 29,90 |
| Evil Islands 2CD PL | 29,90 |
| Fallout Tactics PL | 99,90 |
| Faraon + Kleopatra PL | 99,00 |
| FIFA 2002 | 129,00 |
| FIFA '99 | 45,00 |
| FIFA 2000 | 45,00 |
| FIFA 2001 | 99,00 |
| Flanker 2.5 | 69,90 |
| Flight Simulator 2002 Proffesional | 199,00 |
| Flight Unlimited 2 | 45,00 |
| FreeSpace: Wielka wojna PL | 19,90 |
| Freespace 2 PL | 29,90 |
| Gabriel Knight 3: Blood of Sacred PL | 49,00 |
| Ghost Recon PL | 99,00 |
| Giants: Obywatel Kabuto PL,Extra Gra | 29,90 |
| Gilbert Goodmate PL | 69,00 |
| Gothic PL | 99,90 |
| Grand Theft Auto 3 PL (GTA 3 PL) | 99,00 |
| Grand Prix 3 PL | 49,90 |
| Grand Theft Auto 2 PL + koszulka | 69,00 |
| Great Battles of Caesar, Aleksander & Hannibal | 49,00 |
| Half Life Generacja | 129,00 |
| Harpoon 4 | 99,00 |
| Harry Potter I Kamień Filozoficzny PL | 129,00 |
| Heavy Metal: FAKK 2 + Codename Eagle gratiS | 49,00 |
| Heroes 3 + Armageddon' Blade + Shadow of Death | 59,90 |
| Heroes Chronicles-Podbój Podziemi PL | 59,00 |
| Heroes Chronicles-Szarża Smoków PL | 59,00 |
| Heroes Chronicles-Władcy Żywiołów PL | 59,00 |
| Heroes Chronicles-Wojow.Pustkowi PL | 59,00 |
| Heroes M&M 3:Armagedon's Blade PL | 39,00 |
| Heroes M&M 3: Shadow of Death PL | 49,00 |
| Heroes Of Might & Magic 3 PL | 49,90 |
| Heroes Of Might & Magic 4 PL | 99,90 |
| Hidden&Dangerous - Złota Edycja | 69,00 |
| Hired Team PL | 19,90 |
| Hitman - Codename 47 | 79,00 |
| Hitman 2 | 139,00 |
| Hokus Pokus Różowa Pantera PL | 69,00 |
| Homeworld Cataclysm | 99,00 |
| Hooligans PL | 9,99 |
| Hopkins FBI PL | 19,90 |
| House of the Dead | 29,99 |
| Hugo - Magiczna Podróż PL | 79,00 |
| Hugo - Tropikalna Wyspa 2 PL | 79,90 |
| Hugo - Zaklęta Kolejka PL | 79,90 |
| Hugo- Gwiazdkowa Przygoda PL | 59,00 |
| Hugo- Zaczarowany Dąb PL | 59,00 |
| Hugo-Gorączka Czarnych Diamentów PL | 79,00 |
| Hugo-Odorek i Boberek Na Leśnej Olimp. PL | 79,00 |
| Hugo: Tropikalna Wyspa PL | 59,00 |
| Hype The Time Quest PL | 39,00 |
| IceWind Dale Srebrna Edycja PL | 69,90 |
| iF/A 18 E Carrier Strike Fighter | 39,99 |
| IM1A2 Abrams | 39,00 |
| Indiana Jones & Infernal Machine | 79,90 |
| Industry Giant | 39,00 |
| Insane PL | 19,90 |
| Iron Strategy PL | 19,90 |
| J.B - przygodówka PL | 29,90 |
| Jack Orlando PL | 19,99 |
| Jack Orlando: Director's Cut PL | 29,90 |
| Jagged Alliance 2 PL | 24,90 |
| Jagged Alliance 2.5:Unfin.Business PL | 29,90 |
| Jazz Jackrabbit 1 PL | 44,95 |
| Kao Kangurek PL | 49,00 |
| Kapitan Pazur PL | 59,00 |
| Kiss Psycho Circus + Kiss Pinball | 49,90 |
| Kleopatra PL | 49,90 |
| Knights & Merchants 2: Peasants Rebellion PL | 59,00 |
| Knights & Merchants PL | 19,99 |
| Kurczę Pieczone PL | 19,90 |
| Kurka Wodna PL | 19,90 |
| Kurka Wodna Wielkanocne Jaja PL | 19,90 |
| Larry Collection (części 1,2,3,5,6) PL | 49,00 |
| Larry 7 PL | 49,90 |
| Last Bronx | 29,99 |
| Lego Alpha Team PL | 99,00 |
| Lego Creator 2:Knights Kingdoms PL | 99,00 |
| Lego Creator PL | 69,00 |
| Lego Legoland PL | 99,00 |
| Lego Loco PL | 69,00 |
| Lego Racer PL | 99,00 |
| Lego Rock Raiders PL | 99,00 |
| Lego Stunt Rally PL | 99,00 |
| Lego Szachy PL | 69,00 |
| Lemingi Rewolucja PL | 49,99 |
| Lizth-World Spiral PL | 24,90 |
| Lion King II, 4 gry,ang | 29,90 |
| Loco Commotion (Toy Trains) PL | 69,00 |
| Lomax PL | 49,00 |
| Longest Journey PL | 49,90 |
| Majesty PL | 79,00 |
| Max Payne PL | 99,00 |
| MDK 2 PL + gratis MDK PL | 49,90 |
| MDK PL | 19,90 |
| Medal of Honor | 129,00 |
| Megarace 3 PL | 79,90 |
| Messiah PL + płyta z muzyką | 19,90 |
| Midnight Racing PL | 19,90 |
| Might & Magic VII PL | 20,00 |
| Might & Magic VIII PL | 49,90 |
| Millenium Racer | 19,99 |
| Monopoly Tycon | 159,90 |
| MORTAL KOMBAT 4 | 39,90 |
| Mortyr PL | 24,90 |
| MOTO RACER | 30,00 |
| MOTO RACER 2 | 45,00 |
| Moto Racer 3 | 129,00 |
| Multimedialny Świat Brzechwa PL | 69,00 |
| Muminki: Tajem. Niewidocz.Dziecka PL | 69,90 |
| Muminki: Zima Muminków PL | 69,90 |
| Myst 3: Exile Edycja Kolekcjon. PL | 99,00 |
| Myth 2: Zielone Berety PL | 69,00 |
| Myth III: Era Wilka PL | 69,00 |
| Myth: the Fallen Lords | 39,90 |
| Na Kłopoty Pantera PL | 79,99 |
| Nascar 2002 Season | 99,00 |
| NBA 2000 | 45,00 |
| NBA 2001 | 119,00 |
| NBA 99 | 45,00 |
| Need For Speed 3:Hot Pursuit | 45,00 |
| Need For Speed 4 | 45,00 |
| NHL 2000 | 45,99 |
| NHL 2002 | 129,00 |
| No One Lives Forever | 79,00 |
| Nocturne | 49,00 |
| Nox | 45,00 |
| Oil Tycoon PL | 19,99 |
| Olimpijskie Zmagania 2002 PL | 19,90 |
| Oni + Spec Ops II gratis | 49,00 |
| Operation Flashpoint PL | 99,99 |
| Orientalne Noce PL | 49,90 |
| Original War PL | 29,90 |
| Oskar Odkrywa Tajemnice Lasu PL | 49,90 |
| Oskar Odwiedza Gospodarstwo PL | 49,90 |
| Outlive + Dogs of War gratis | 49,00 |
| Panzer Elite Specjalna Edycja PL | 29,90 |
| Panzer General 3D | 49,00 |
| Panzer General 3D: Scorched Earth | 99,00 |
| Passage 3 PL | 39,95 |
| Pearl Harbor PL | 19,90 |
| Phantasmagoria 2 | 39,00 |
| PINBALL 3D Ultra | 21,00 |
| Pizza Connection 2 PL | 49,90 |
| Pizza Syndicate PL | 19,99 |
| Planescape:Torment:Srebrna Edycja PL | 69,90 |
| Planeta Malp PL | 49,00 |
| Polska Gola + Pad Gratis PL | 79,90 |
| Pool of Radiance 2 PL | 99,00 |
| Populous 3 The Beginning PL | 29,99 |
| Posejdon (dod.do Zeusa)PL | 69,00 |
| Pro Rally 2001 PL | 49,90 |
| Project IGI | 79,00 |
| Przygody Pipi PL | 69,90 |
| Przygody Ryśka: Wyspa Miłości PL (Gra od 18 lat) | 29,90 |
| Pszczółka Maja: Wielka Burza PL | 69,90 |
| Puzzle Station PL | 39,95 |
| Quake 3 Team Arena | 99,00 |
| Quake 3:Arena | 99,00 |
| Quake: Ultimate Collection | 179,00 |
| Railroad Tycoon 2 PL | 69,00 |
| Rainbow 6 Rogue Spear:Black Thorn PL | 99,00 |
| Rainbow 6: Covert Ops Essentials | 99,00 |
| Rajska Wyspa (dod. do Tropico) PL | 49,00 |
| Rally Championship '99 PL | 29,90 |
| Rally Trophy PL | 79,90 |
| Rayman 2 PL | 69,00 |
| Rayman M PL | 69,00 |
| Reah PL | 59,00 |
| Reah PL DVD | 59,00 |
| Real War PL | 49,90 |
| RED ALERT | 45,00 |
| Red Faction | 49,00 |
| Resident Evil 3 | 79,90 |
| Return to Castle Wolfenstein | 169,99 |
| Revenant | 39,90 |
| Robbo Millennium PL | 49,90 |
| Roland Garros | 79,90 |
| Rollercoaster Tycoon: Złota Edycja PL | 99,90 |
| Rune Złota Edycja | 69,90 |
| S.W.I.N.E | 29,90 |
| Sacrifice PL | 49,90 |
| Saga Rage of Vikings PL | 19,90 |
| Schizm PL | 59,00 |
| Schizm PL wersja DVD | 59,00 |
| Serious Sam PL | 69,00 |
| Serious Sam: Drugie Starcie PL | 69,00 |
| Settlers 4 PL | 99,90 |
| Settlers I PL | 19,90 |
| Settlers II Gold PL | 19,90 |
| Settlers 3: Srebrna Edycja PL | 69,90 |
| Settlers 4: Nowe misje PL | 49,90 |
| Shogun PL | 99,00 |
| Shogun Total War Warlord Edition PL | 129,00 |
| Shogun- the Mongol Invasion PL | 79,00 |
| Silent Hunter Commander Edit | 49,99 |
| Silent Hunter II PL | 99,00 |
| SIM CITY 3000 PL | 45,00 |
| Sim City 2000 | 30,00 |
| Sims Balanga+Światowe Życie (dod.) | 119,99 |
| Sims PL | 109,00 |
| Sims PL + 3 dod. (Bravo) | 199,90 |
| Sims Randka PL | 79,00 |
| Sims Światowe Życie-dod.do Sims PL | 79,00 |
| Sims Wakacje PL | 79,00 |
| Sims+Balanga +Światowe Życie PL | 159,00 |
| Sims+Sims Światowe Życie (dodatki) | 139,00 |
| Sims-Balanga (nowy dodatek) PL | 79,00 |
| Simsala Grimm: Dzielny Krawczyk PL | 59,90 |
| Simsala Grimm: Titeliury PL | 59,90 |
| Soul Reaver (Legacy of Kain) | 39,99 |
| Soul Reaver 2 | 129,00 |
| Spearhead | 29,00 |
| SPEC OPS | 39,90 |
| Speedway '99 PL | 29,90 |
| Speedway Championship | 79,00 |
| Spiderman | 159,00 |
| Star Trek Voyager:Elite Force | 49,90 |
| Star Trek: Away Team | 49,90 |
| Star Wars: Epis.I: Phantom Menace | 79,90 |
| Star Wars: Epis.I: Racer -nowa cena | 79,90 |
| Star Wars: Episode 1: Battle for Naboo | 69,90 |
| Star Wars: Force Commander,CD | 79,90 |
| Star Wars:Jedi Knight-Mysteries of Sith | 79,00 |
| Star Wars: Shadows of the Empire | 99,00 |
| Star Wars: X-Wing Aliance | 99,00 |
| Starcraft + Brood War | 49,90 |
| Sting(the) PL | 79,90 |
| Stunt GP PL | 49,99 |
| Stupid Invaders PL (Głupki z kosmosu) | 50,00 |
| Sub Command | 129,00 |
| Sudden Strike PL | 99,99 |
| Summoner | 49,90 |
| Super Taxi Driver | 29,00 |
| Superbike 2000 | 45,00 |
| Superbike 2001 | 129,00 |
| SWAT 3 PL | 49,90 |
| Sydney 2000 - Olympic Games | 99,99 |
| Szachy 1998 PL | 19,90 |
| Szachy 2001 PL | 69,00 |
| Śnieżny Rajd 2002 PL | 39,90 |
| Target PL | 39,00 |
| Test Drive 6 PL | 19,90 |
| THEME PARK | 45,00 |
| Theocracy PL | 49,00 |
| Toca | 19,90 |
| Tomb Raider 1 Unfinished Business | 39,90 |
| Tomb Raider 4: Last Revelation | 79,00 |
| Tomb Raider 5-Chronicles | 99,00 |
| Tomb Raider II | 39,90 |
| Tomb Raider Kolekcja(1,2,3,4) | 169,00 |
| Tony Hawk 2 | 169,00 |
| Toon Car PL | 19,90 |
| Toy Story 2 Activity Centre (gra)ang | 29,90 |
| Trade Empires PL | 69,00 |
| Traffic Giant Gold PL | 29,90 |
| Train Simulator | 169,00 |
| Train Town | 49,99 |
| Tribes 2 | 49,00 |
| Tropico PL - nowa cena | 99,00 |
| Twierdza PL (Stronghold) | 99,00 |
| Tymoteusz PL | 24,90 |
| Tzar PL | 19,90 |
| Vampire the Masquerade: Redemption | 49,90 |
| Virtua Cop 2 | 29,90 |
| Virtua Fighter 2 | 29,99 |
| Vulture | 19,90 |
| Warcaby | 49,00 |
| Warcraft II Deluxe - Battlenet Edition | 49,90 |
| Warcraft 3: Reign Of Chaos PL | 129,00 |
| Warhammer 40000: Rites of War | 69,00 |
| Warlords:Battlecry - Złota Edycja + Age of Wonders gratis | 99,00 |
| Watchmaker (Zegarmistrz) PL | 79,90 |
| Wehikuł Czasu PL | 19,90 |
| Wiggles PL | 99,90 |
| Wizardry 8 + Wizardry 7 Gold PL | 99,90 |
| World Cup 2002 PL | 129,00 |
| World War III PL | 79,00 |
| Worms Armageddon PL | 69,00 |
| Worms Blast PL | 49,00 |
| WORMS UNITED,CD | 39,90 |
| Worms World Party PL | 79,90 |
| Wyspa 7 Skarbów PL | 19,99 |
| Wyścigi Wykrętów PL | 49,90 |
| Z: Steel Soldiers PL | 49,90 |
| ZAX: Alien Hunter PL | 49,90 |
| Zeus: Pan Olimpu + Posejdon PL | 129,00 |
| ZOO Tycoon | 119,00 |

**Tell Me More *ANGIELSKI***
to milowy krok w nauczaniu języków, wyposażony w system rozpoznawania mowy, który pozwala komputerowi zrozumieć Ciebie, jak i odpowiedzieć Tobie! To Twój wyjątkowo cierpliwy, prywatny nauczyciel, który poprawi każdy błąd oraz zasugeruje co należy jeszcze poćwiczyć.

**Tell Me More *NIEMIECKI***
to milowy krok w nauczaniu języków, wyposażony w system rozpoznawania mowy, który pozwala komputerowi zrozumieć Ciebie, jak i odpowiedzieć Tobie! To Twój wyjątkowo cierpliwy, prywatny nauczyciel, który poprawi każdy błąd oraz zasugeruje co należy jeszcze poćwiczyć.




**Tell Me More *FRANCUSKI***
to milowy krok w nauczaniu języków, wyposażony w system rozpoznawania mowy, który pozwala komputerowi zrozumieć Ciebie, jak i odpowiedzieć Tobie! To Twój wyjątkowo cierpliwy, prywatny nauczyciel, który poprawi każdy błąd oraz zasugeruje co należy jeszcze poćwiczyć.

**MATEMATYKA+ GIMNAZJUM**
Program dla wszystkich klas gimnazjum. Składa się z 2 części: **ZADANIA** - kilkaset zadań w różnych wersjach ze szczegółowymi i przystępnymi wskazówkami. **TESTY** - setki pytań testowych, składających się na *TESTY KOMPETENCJI* z możliwością symulacji *TESTU KOMPETENCJI*.

**HISTORIA+ GIMNAZJUM**
Multimedialny program wspomagający naukę historii. Zawiera ponad tysiąc pytań testowych z całego zakresu gimnazjum. Setki istotnych reprodukcji, rzeźb, map, dokumentów i zdjęć, obszerne, interaktywne kalendarium oraz funkcja **KLASÓWKA!**

Rubrykę prowadzi: Piotr Pieńkowski

# HYDE PARK

**Masz coś ciekawego do powiedzenia? Jakaś sprawa Cię wkurza? Wpadłeś na genialny pomysł? Napisz do nas – „Hyde Park" czeka na Ciebie! Wszystkie opublikowane wypowiedzi nagradzamy grami komputerowymi.**

**Listy należy wysyłać na adres redakcji ŚGK koniecznie z dopiskiem „Hyde park". Można też napisać maila (konto: rednacz@sgk.com.pl), koniecznie z podanym adresem zwrotnym i zatytułowanego „Hyde park".**

## Kasa

*Po przeczytaniu listu Moon (ŚGK 3/02) stwierdziłem, że autorka do końca nie zastanowiła się nad tym, co pisze. Droga Moon! Żyjemy w świecie konsumpcji i globalizacji. Wszyscy chcą zarobić. Tolkien zarobił na „Władcy Pierścieni", wytwórnia filmowa zarobiła na powieści Tolkiena, a na sukcesie filmu chcą zarobić twórcy gier (nie wspominając o przemyśle muzycznym i producentach gadżetów). Musimy się z tym pogodzić! W dzisiejszych czasach to normalna kolej rzeczy. Fani prozy Tolkiena na pewno się obrazili się o to, że ktoś nakręcił film na podstawie ich ukochanej powieści. A nawet jeśli, to wcale nie muszą go oglądać. A gra? Cóż, może się jednak komuś spodoba i zachęci go do przeczytania książki lub obejrzenia filmu.*

***Michał***

*Moon, pytasz dlaczego powstają gry, które z założenia są produkcjami czysto komercyjnymi. Lepiej zapytać się, dlaczego powstają takie, które nie są robione z myślą o kasie. Otóż prawda jest taka, że w dzisiejszych czasach na zrobienie gry potrzebne są ogromne nakłady finansowe. Z oczywistych względów autorzy chcą, aby wydane pieniądze się zwróciły. Nie można zatem dziwić się, że powstają gry, z których połowa kasy zwróci się za sam tytuł.*

***X~Man***

*W moim liście chciałbym skomentować wypowiedź Dragona Warriora (ŚGK 4/02) na temat komputerowej ekranizacji „Władcy Pierścieni". Moim zdaniem, największym problemem, z jakim muszą sobie poradzić producenci gier z tej serii (czyli mający prawa do „skomputeryzowania" trylogii Tolkiena), jest gatunek, do którego miałby się zakwalifikować finalny produkt. Nie może to być na przykład FPP/TPP, albowiem w powieści/filmie nie brakuje też „spokojniejszych" momentów, to samo jest z przygodówką (odwrotna sytuacja – nie byłoby akcji). „LOTR" nie mógłby też być RTS-em, bo nie o to chyba chodzi. Jedynym rozsądnym rozwiązaniem jest cRPG, ale te powstają przez co najmniej kilka lat a na dodatek wymagają dużych nakładów finansowych. I dlatego ja nawet nie liczę na PeCetowego „LOTR". W ogóle wszyscy producenci, którzy decydują się na robienie gier opartych na filmach, mają problem, gdyż nie mogą zrobić gry, która łączyłaby wszystkie wątki opisane w filmie bez łączenia gatunków, a jak wiemy, wiele hybryd to produkcje bardzo nieudane.*

***Ronin***

## Komercja

*Do napisania tego listu zainspirował mnie komiks Śledzia (swoją drogą to te komiksy są extra) oraz wypowiedź w „Hyde Parku" o starych grach komputerowych i o tym, że te nowe są beznadziejne. W ogóle jest to ostatnio często poruszany temat, ale mało osób próbuje dotrzeć do sedna sprawy. Dlaczego te nowe gry często są takie nudne i w ogóle nie mają „tego czegoś"?*

*Moim zdaniem, jedna z przyczyn to zupełna komercjalizacja gier (ale jestem odkrywczy). Przecież kiedyś gry były robione przez zapaleńców i dla zapaleńców. To właśnie dlatego miały swój niepowtarzalny klimat. To po prostu widać od razu, jeśli ktoś robi coś z pasją i że sprawia mu to satysfakcję.*

*A dzisiaj? Popatrzcie chociażby na nazwy firm robiących teraz gry. Z tych starych prawie nic już nie zostało. Obecnie gry są robione przez profesjonalistów (ale rzadko zapaleńców) dla jak największej masy odbiorców. No i oczywiście zgadzam się z osobą, która gdzieś dwa numery temu napisała, że denerwują ją słabe gry wydawane na podstawie filmów. To taka zupełna komercha, jak i te wszystkie koszulki, kubki, pady itd. Ale ja bym tych gierek od razu nie przekreślał, bo w sumie nigdy nic nie wiadomo – może wyjdzie coś ciekawego.*

*Inna przyczyna to według mnie robienie na siłę gier, gdzie „można wszystko". Taki „Nomad Soul" czy „Baldur's Gate 2" (wiem, że się tu wielu osobom narażę, ale przeczytajcie to do końca) niby mają tak wiele możliwości i swobody, a cały świat niby żyje własnym życiem, ale po jakimś czasie widzisz, że tego nie możesz, tamten gość zachowuje się bez sensu, a z kolei inne bajery są kompletnie bezużyteczne. Podoba mi się to, że gry są coraz bardziej realistyczne, ale moim zdaniem to paradoksalnie obnaża ich niedoskonałość.*

*Ostatnia już przyczyna tego, że wielu osobom nie podobają się nowe gierki, to może po prostu to, że z nich wyrastamy. Ja mam teraz 19 lat i praktycznie nie gram już na kompie. Kiedyś zaś grałem sporo (chociaż nigdy z tym nie przesadzałem). Zawsze myślałem, że to niemożliwe, że z tego wyrosnę, a jednak...*

***Rafal***

## Znieczulanie?

*W numerze 4/02 Michael poruszył temat, nad którym sam zastanawiam się od jakiegoś czasu. Fakt owego „znieczulania" wydaje mu się dość niewesołym. A ja na to – nie ma się czym martwić! Moim zdaniem, to nie jest znieczulenie, tylko (możliwe że chwilowe) przyzwyczajenie się. Węch człowieka, by przyzwyczaić się do jakiegoś zapachu, potrzebuje kilkudziesięciu sekund. Wzrok człowieka przystosowuje się do nagłej zmiany oświetlenia w czasie do kilku minut. Dlaczego więc człowiek nie miałby się po tylu latach oglądania prawie dzień w dzień scen przemocy czy innego świństwa nie przyzwyczaić się do widoku owych?*

*Z resztą przyczyny „znieczulenia" mogą być też inne. Powodem może być środowisko i atmosfera, w jakiej żyje czy zostaje wychowywana dana jednostka. Nie bez znaczenia jest także... płeć. I proszę mnie nie oskarżać o jakąś dyskryminację, czy coś w tym rodzaju, ale z własnych obserwacji wnioskuję, że najczęściej brzydzą się dziewczyny/kobiety.*

*A tak w ogóle, to co innego „keczup" w jakimś filmie, a co innego prawdziwa sytuacja. Siedząc przed telewizorkiem, to każdy jest mądry, ale życie już takie różowe nie jest. Dotyczy to nie tylko bycia świadkiem ewentualnego zdarzenia, ale nawet oglądanie zarejestrowanych sytuacji, które zdarzyły się w rzeczywistości. Przykład? Proszę: kumpel pokazuje mi zbiory różnych filmików. W jednym z nich deskorolkarz podczas upadku dosłownie zgina nogę w kolanie do przodu. Nie kryję, że trochę na mnie zadziałało i znieczulenie nic tu nie pomogło...*

***Animol***

W INTERNECIE

## FORUM DYSKUSYJNE ŚGK Online

***Tym razem na naszej stronie internetowej rozgorzała dyskusja na temat konfliktu „konsola vs pecet". Zapytaliśmy naszych forumowiczów, czy nie obawiają się tego, że konsole nowej generacji typu X-Box, PS 2, czy GameCube mogą sprawić, że komputery zaczną być w końcu traktowane wyłącznie jako maszyny do pracy. Bądź co bądź już teraz widać, że liczba premier na konsole jest większa. Przeczytajcie co sądzą na ten temat forumowicze. Poniżej publikujemy wybrane głosy z dyskusji, jej pełen przebieg zaś możecie prześledzić na stronie http://www.sgk.com.pl. Wszystkie wypowiedzi publikujemy w niezmienionej formie, zaś przedstawione poniżej opinie nie muszą być zgodne ze stanowiskiem członków redakcji.***

*Cóż, moim zdaniem twierdzenie, że na konsole pojawia się więcej dobrych gier to absurd. Przede wszystkim na konsole pojawiają się w zatrważającej większości gry zręcznościowe dobre dla dzieci do lat 10 (GTA 3 dla mnie wielkim hitem nie jest) nie ma na rynku konsolowym miejsca dla tak wspaniałych gatunków gier jak choćby strategie, przygodówki czy cRPG. Więc jak na razie pecetom nie grozi przekształcenie się w maszyny tylko do pracy, stać to się może dopiero wtedy gdy dorośnie pokolenie dzisiejszych 10 latków, którzy nigdy nie spotkali się z ambitną pecetową grą.*

***Vampire***

*Jest jeden powód, dla którego konsola nigdy nie przebije PeCeta. Pomyślcie – w każdym domu jest jakiś maniak gier. Syn, mąż, ojciec... dopóki siedzi w kącie przed komputerem wszyscy tolerują to hobby. Gdyby nagle wytargał konsolę i próbował zawłaszczyć telewizor... Matko Boska, ale byłby dym, nawet pies skoczyłby mu do gardła...*

***Vooplayer***

*Jestem posiadaczem zarówno PC-ta jak i dwóch konsol PS2 i GameBoy i uważam to za*

## Myślenie nie boli

*Nic nie mam do strzelanek (niektóre są nawet fajne), ale przecież fanów gier przygodowych jest tak samo dużo, jak fanów strzelania do wszystkiego, co się rusza! To trochę dziwne, że gry, w których trzeba wszystkich pozabijać w taki czy inny sposób, są wydawane częściej od gier, w których trzeba używać mózgu. Zobaczcie ile tego jest! A najgorsze, że producenci gier ścigają się w tym, kto wypuści na rynek bardziej krwawą strzelankę, zaś gracze tylko idą do sklepu, kupują, zabijają, kończą – i tak w kółko. Zupełnie jakby ich owładnęły ogórki (pamiętajcie! kiszone są najgorsze!).*

*Myślicie, że mi odbiło? Myślicie, że ogórki już do końca wyżarły mi mózg? Otóż nie! Ja tylko czekam na grę przygodową z prawdziwego zdarzenia. Coś jak stare „Down in the Dumps".*

*Fani przygodówek! Łączcie się i walczcie z krwiożerczymi ogórkami i grami typu „strzelaj do wszystkiego, co się rusza"! A wy, zahipnotyzowani przez żądze zabijania stworów i Niemców w komputerze, jeszcze sobie przypomnicie moje słowa! Kiedy bohater, którym kierujecie będzie leżał na łożu śmierci tuż przed przejściem na ostatni poziom, przypomnicie sobie zwariowaną dziewczynę, która rozpowiada na czaterii, że kiszone ogórki zawładną światem!*

***sabrina_x***

## Ręce do góry

*My, gracze, przyzwyczailiśmy się już w grach FPP do eksterminacji różnorakich gadzin z całego wszechświata, nieudanych eksperymentów medycznych, mutantów i temu podobnych. Czasem nawet ubijamy zwykłych ludzi, ale takich bliżej nieokreślonych, terrorystów albo pospolitych bandziorów. Aż tu nagle pojawił się „Medal of Honor".*

*Do czego zmierzam – zastanawiam się, czy mając to wszystko przed oczyma, nasi sąsiedzi zza zachodniej granicy mogą w to tak spokojnie grać, sabotując i mordując niemiecką armię. Ja wiem, że tamto to byli naziści, hitlerowcy, ale to jest nierozerwalnie związane z ich historią i to całkiem niedawną (w II WŚ walczyli dziadkowie, a nawet ojcowie dzisiejszych Niemców). Przekładając to na nasze realia – nie wiem, czy tak radośnie byłbym w stanie strzelać do przedstawicieli MO, czy nawet ZOMO-wców.*

***SIDI***

# LISTY DO REDAKCJI

**Zauważyłem, że Wasza redakcja ocenia w 10-stopniowej skali zarówno gry komputerowe, jaki i te „bez prądu". A dlaczego w ten sam sposób nie oceniacie filmów, płyt i książek, które w naszym ulubionym czasopiśmie są OPISYWANE, ale nie RECENZOWANE. To by się przydało, ponieważ z Waszych opisów niewiele wynika.**

**Przy okazji, gratuluję fajnego numeru specjalnego ŚGK. Mam też w związku z nim pewne pytanie: kto w Waszej redakcji słucha Kazika i w ogóle „Kultu"? Chodzi mi o ten cytat z „Knajpy morderców" w Wydaniu Specjalnym ze strony 10.**

**BARTO**

Zacznę od końca. Kazika słucha właściwie cała redakcja, bo człowiek z naszego pokolenia, a jego/ich (Kultu) utwory do nas przemawiają. Pomijając fakt, że są po prostu dobre same w sobie. A cytat zapodał BaRTeS (Bartek Lewandowski).

Jeśli natomiast chodzi o oceny, to celowo nie oceniamy filmów, książek i muzyki. Owszem, była taka koncepcja, ale uznaliśmy, że jeśli już wystawia się noty, to wypadałoby dokładnie umotywować swoje zdanie, podając wady i zalety, w rubryce „Pogranicza" nie ma zaś na to miejsca. Dlatego wybraliśmy inną drogę, równie naszym zdaniem dobrą, a przy tym prostszą – pozycji tych nie oceniamy, ale sam fakt, iż się znalazły na tych stronach, oznacza, iż je polecamy Waszej uwadze. I żeby nie było niedomówień – polecamy uwadze, a nie polecamy w ogóle. Uważamy bowiem, że są rzeczy, które po prostu trzeba znać, nawet jeśli nam się nie podobają.

**Mam pytanie do redakcji ŚGK – dlaczego nie przyznajecie ocen 10/10? Było przynajmniej kilka gier, które zasługiwały na taką ocenę. Nawet gry, które otrzymały wyróżnienie „Gra Roku" nie miały tej oceny. Myślę iż zbyt konserwatywnie do tego podchodzicie. Czy kiedykolwiek jakakolwiek gra otrzymała „dyszkę"? Pamiętam, że jeszcze w starym systemie oceniania były noty 5/5/5.**

**Buli**

Przede wszystkim, to nie my surowo oceniamy gry, ale Wy, nasi Czytelnicy. I tego samego zażądaliście od nas. Zresztą całkiem słusznie. Dlatego właśnie zmieniliśmy nieco system i zaostrzyliśmy kryteria. Nie twierdzę, że to idealne rozwiązanie, ale z pewnością – jak napisał do nas jeden z Was, przekonując ostatecznie – lepiej dobrą grę nie docenić, niż knota przecenić.

Oczywiście, nie oznacza to, że ocena maksymalna jest nie osiągalna, zwłaszcza w notach cząstkowych (pięć gwiazdek). Ale zasada jest tu prosta – 100% redakcji musi wyrazić opinię na „tak". To uczciwe, prawda?

**Kupiłem Wydanie Specjalne ŚGK i jestem pełen uznania dla Was. Gratuluję pomysłu, a przede wszystkim wykonania. Czegoś takiego brakowało na naszym zapyziałym rynku gier i to dokładnie na takim poziomie, bo przecież tematy, które poruszyliście, łatwo było zarżnąć jakimiś głupimi tekstami. Kiedy tak teraz o tym myślę, to właściwie staje się dla mnie jasne, że tylko ekipa ŚGK mogła tego dokonać i wydać numer o skandalach w grach komputerowych. No i właśnie dlatego nie rozumiem, dlaczego nie przyznajecie się do swojej roboty. Mówiąc wprost, nigdzie nie widać żadnego nazwiska, ani choćby sugestii, kto co napisał. Czyżbyście się wstydzili swojego dzieła? A jeśli tak, to dlaczego, skoro Wam tak wspaniale wyszło?**

**Pirania**

Ależ skąd, wcale się go nie wstydzimy! Wszak wydaliśmy ten tytuł pod szyldem ŚGK, a w stopce umieściliśmy napis: „redaguje zespół". Byliśmy przekonani, że to wystarczy, że dzięki temu wyraźnie damy do zrozumienia, iż autorami Wydania Specjalnego są ci sami ludzie, którzy co miesiąc tworzą ŚGK. Ale kiedy tak czytam podobne listy (a Twój wcale nie był odosobniony), coraz częściej myślę, że być może pokpiliśmy sprawę. Zwłaszcza z tekstami specjalistów. Ktoś nam nawet zarzucił, że sami te opinie napisaliśmy. Nic bardziej mylnego: nasi konsultanci są autentyczni, tacy z oficjalnym papierkiem. Psychologiem jest na przykład Marcin Przybyłek. Zaskoczeni? No cóż, w ŚGK pracują naprawdę niesamowici ludzie i dla nas jest to tak zwyczajne, że po prostu się tym nie chwalimy. A może trzeba, zważywszy, że nasze macki sięgają nawet w sfery rządowe!

A tak poważnie, to oczywiście w następnym Wydaniu Specjalnym uwzględnimy wszystkie postulaty na ten temat i będziemy już umieszczać nazwiska autorów obok ich tekstów. Przy okazji, numer ten ukaże się w okolicach wakacji i będzie o... Nieee, teraz jeszcze nie podam tematu – niech to będzie dla Was niespodzianka. Ale pomysł jest przedni.

**rubrykę prowadzi:**
**Piotr Pieńkowski**

*bardzo dobre połączenie. Mam dostęp do szerokiego wachlarza gier – choć nie zawsze mogę poświęcić odpowiednią ilość czasu na granie. „Wojna" konsol z pecetami będzie jeszcze trwała jakiś czas. Jedyne co może uratować PC to monopol – tak właśnie monopol. Konsole to komputery o ściśle określonej konfiguracji i specjalnie przygotowanym systemie operacyjnym, twórcy nie mają więc problemów czy to co tworzą będzie chodziło odpowiednio szybko i stabilnie na innych konsolach. A jak to się ma na PC, cała ta uniwersalność przyprawia o ból głowy twórców oprogramowania, sprzęt jest niekompatybilny, bo o systemach operacyjnych nie ma co wspominać. Ktoś tutaj przytoczył firmę Blizzard i jej dobre wyniki sprzedaży – tyle tylko, że jedna część Final Fantasy sprzedała się w takiej liczbie jak trzy gry Blizzarda razem wzięte.*

*Rację mają ci, którzy mówią, że na PC są pewne rodzaje gier, których nie ma na konsolach i vice versa. Nie wiem z czego to wynika ale konwersje z jednej platformy na drugą zawsze wypadały co najwyżej dobrze, ale hity to raczej nie są. Ale są pewne gry, których niejako duch wymaga aby były grami na konkretną platformę sprzętową – któryś z przedmówców wspomniał, że konsole to tylko gry zręcznościowe – po prostu nie wie chyba jakie gry są dostępne na konsole, bo co to jest np. Panzer General, Cywilizacja, Warhammer SotHR i DO, o grach strategicznych stricte tylko na konsole nie wspomnę.*

***Crane***

*Ludzie, patrzycie na wszystko w perspektywie 2-3 lat i może macie rację, ale na dłuższą metę coś takiego jak rzekomy konflikt między posiadaczami PC i konsol stanie się nieaktualny. Postępująca konwergencja wszystkiego ze wszystkim spowoduje w ciągu max 10-15 lat zniknięcie tradycyjnych PC'tów i konsol. Wszyscy będziemy mieli w domach multimedialne terminale pozwalające zarówno grać, oglądać telewizję (lub to, co ją zastąpi), robić zakupy jak i urządzać videokonferecje. To będzie nasz PC'et, nasza konsola, nasze narzędzie pracy.*
*Nie będzie problemu, że GTA7 jest już na PS2, a na blaszaka nie będzie wcześniej niż za pół roku :))))).❐*

***Matt_Night***

# ŚWIAT WEDŁUG MANJAKA

## Jednodniowe życie gwiazd

Nie ulega wątpliwości, że ze wszystkich dzieł kultury zorientowanych na rozrywkę, najkrótszym żywotem cieszą się gry komputerowe. W szranki z nimi mogą stawać jedynie sezonowe przeboje muzyki popularnej, choć szlagworty żyją dłużej niż największe nawet hity z komputerowej branży, często wchodząc do kanonu piosenek śpiewanych przy ogniskach i na studenckich popijawach. Znacznie większą trwałość okazują filmy, wyświetlane w kinach, telewizji czy puszczane na wideo przez lata po premierze. Rekordzistami okazują się książki, których żywotność można liczyć wiekami, tych wybranych przynajmniej, bo są i takie, które karierę kończą w tempie ekspresowym lądując w skupach makulatury.

Tych ostatnich jest zresztą najwięcej, ale czemu tu się dziwić – odkąd swymi bełkotami hiphop udowodnił, że można zbliżyć się jeszcze bardziej do szczytu prostactwa niż wcześniejszy rekordzista, disco polo, trudno wróżyć literaturze (i innym formom sztuki) wesołą przyszłość.

To, że gry szybko odchodzą w niepamięć, że dzisiejszy hit jutro zostanie następnym a za pół roku zginie po nim ślad, to naturalny wynik tłoku na rynku, gdzie przebój przebojem pogania i nie wiadomo za co się łapać. A jednak odczuwam w tym jakąś niesprawiedliwość ukrytą, że gra, owoc długiej i żmudnej pracy wielu ludzi – na pewno znacznie trudniejszy do zrealizowania niż byle piosenka dla RMF-u – na tak szybką skazany jest śmierć. Narobili się przy nim różni programiści, graficy, spece od marketingu i liczenia pieniędzy też, szum w prasie się zrobił, potem premiera, bach bach – i cudowne dziecko zmienia się w kompost rychlej niż trawa w mleko. Być może dlatego gry ten handicap odbijają sobie długim a barwnym okresem życia, nazwijmy to, płodowego: na długo zanim tłocznia wyda na świat ostateczną wersję pojawiają się entuzjastyczne zapowiedzi, bazujące na odpowiednio spreparowanych materiałach. Potem co jakiś czas nowe przecieki wzmagają zainteresowanie, aż dochodzi do momentu kulminacyjnego – zostając przy prenatalnych metaforach – skurczu, czyli testu wersji beta. Po nim już wiadomo, czego się spodziewać, oczekiwanie na poród przebiega w spokoju. Można przy tym zaobserwować pewną prawidłowość: z reguły pierwsze zapowiedzi wieszczą nadejście wielkiego przeboju, test wersji beta bywa wstrzemięźliwie optymistyczny, a recenzja właściwego produktu odkrywa jego słabości. Co zresztą naturalne, bo początkowe wieści o grze mają charakter informacji reklamowych i dopiero czujne oko recenzenta jest w stanie tak naprawdę ocenić, czy osesek się udał, czy wręcz przeciwnie.

Gry żyją krótko – te gorsze bardzo, te lepsze ciut dłużej, taka już ich natura i ile by nie narzekać na niesprawiedliwości dziejowe, nic się nie zmieni. Tym bardziej docenić należy te nieliczne tytuły, które wybiły się na nieśmiertelność, oczywiście w tej skondensowanej skali. Taki na przykład *Panzer General* – niedługo stuknie mu dziesięciolecie, co w mikrokosmosie elektronicznej rozrywki jest odpowiednikiem nawet nie epoki historycznej, a geologicznej – a wciąż się weń świetnie gra. Wiem, bo sprawdzałem, zawiedziony do szuflady w której trzymam covery z ŚGK oraz różne starsze programy zewem nostalgii. Pomysł przedni, grafika wciąż się trzyma, słowem, można tę grę spokojnie odpalić i cieszyć się z niej bez nastroju ekshumacji.

Równie dobrze, a może nawet lepiej, trzyma się dziarski sześciolatek – *Master of Orion 2*, przebój naszego okładkowego cedeka w tym miesiącu. Być może dzięki temu, że grafiką nigdy nie zachwycał, nikt mu nie zarzuci, że zestarzała ona się – kolorowe kropki symbolizujące systemy gwiezdne oraz schematyczne modele gwiazdolotów są jakie są, nie o fajerwerki graficzne tu idzie. Najważniejszy jest ten wyższy poziom, poziom pobudzania wyobraźni ciągle zmieniającą się przygodą podboju kosmosu; tu gra podobna jest do innego nieśmiertelnego, *Civilization*, której następcą bywa nazywana nie bez kozery. Raz, że założenia podobne, dwa, że podejmuje tematykę rozwoju ludzkości (choć można i inną bawić się rasą) w miejscu, w którym *Civilization* tematem przestała się zajmować, czyli w chwili gdy rasa rozumna wychodzi poza granice swego układu gwiezdnego. Piękne w tej grze jest i to, że pozwala na stosowanie najróżniejszych strategii, nie ma jednego złotego klucza, którym zawsze trzeba się posłużyć by wygrać – w redakcji poza mną dwie osoby zagrywają się w *MoO2* i powpadały na takie rzeczy, które mi nigdy do głowy nie przyszły. Stąd wniosek, że gra ta wciąż potrafi zaskakiwać i mimo swych lat wcale nie stęchlizną zalatuje, a wręcz przeciwnie – wyrobiony nos wyczuje tu powiew wiecznej świeżości.

Ciekawe, że takich „nieśmiertelników" najwięcej jest wśród strategii, inne gatunki stoją na straconej pozycji – głównie za sprawą grafiki, która tym szybciej się starzeje, im bardziej zaawansowanych technologii użyto do jej stworzenia. Kto dzisiaj gra w *Dooma*, który onegdaj był najlepszą wizualnie grą na PC? Jakie rolpleje, poza może *Falloutem*, cieszą dziś tak, jak cieszyły przed laty? Jedynie w stare przygodówki da się jeszcze pograć, Elektryczny do dziś rąbie wieczorami w *Monkey Island* jak szalony. Wniosek z tego prosty: nie grafika, nie dosłowność wizji świata, a właśnie jego symboliczne przedstawienie jest atutem gry, bo zamiast na talerzu pokazywać co i jak, budzi wyobraźnię gracza i to w niej, a nie na ekranie monitora, upstrzonym kolorowymi fajerwerkami, rozgrywa się właściwa przygoda. To te pozycje, w których zaangażowanie wykracza daleko poza klikanie myszą czy walenie w klawiaturę mają największą szansę na nieśmiertelność; zaryzykuję nawet stwierdzenie, że za dziesięć lat, gdy odejdzie w niebyt pamięć o *Shogunie*, *Quake'u 3* czy *Medal of Honor*, wciąż będzie się sięgać po gwiazdy w Master of Orion. Ja przynajmniej mam taki plan.

**ManJAk**

---

Obie maszyny są wspaniałe, gdyż pozwalają robić to co wszyscy lubimy, a niektórzy wręcz kochają – grać. Jedne lepiej sprawdzają się w danych grach, a drugie w innych, i na odwrót. Konsole zdominowały rynek gier wyścigowych, sportowych, bijatyk, action-adventure, jRPG, survival-horrorów. Do pecetów natomiast należą FPPy, symulatory, cRPG i wszelkiej maści strategie. Inna sprawa to komfort grania. Tu chyba wszyscy będą zgodni, że w tej kwestii konsole są bezkonkurencyjne. Wielki TV, wygodny fotel, browar w łapie, żadnych instalacji, patchy i innych pierdół. Wkładasz płytkę i jedziesz. Z drugiej strony Pecet daje praktycznie nieograniczone możliwości zgrywania modyfikacji, itp. Do tego undergroundowa scena jest znacznie bardziej rozwinięta (Xbox może dużo tu zmienić). Jak by nie patrzeć, coś za coś. Natomiast pecet zdecydowanie rządzi jeżeli chodzi o gry online.

Jedna rzecz mnie jednak bardzo irytuje – STEREOTYPY. Ludzie, których kontakt z konsolami ogranicza się do pogrania na kiepskim standzie w hipermarkecie, rzucają hasła typu: konsole są dla dzieci, są na nich tylko głupie zręcznościówki z ładną grafiką, bez grywalności. G...o prawda! Xbox i PS2 są skierowane przede wszystkim do dorosłych ludzi. Zarabiający na siebie gracze są głównym targetem rynkowym Microsoftu i Sony. Co innego Nintendo, które rzeczywiście nastawia się na nieco młodszego odbiorcę. Część z was patrzy na gry konsolowe przez pryzmat MK czy NFS i dochodzi do wniosku, że konsole to tylko głupie zręcznościówki. Kto z was grał w Tekken 4, TTT, VF4, Pro Evo.Soccer, Devil May Cry, GTA3, GT3, Sillent Hill 2, THPS 3, WRC, ICO, Jak&Dexter, DOA3, Halo, Project Gotham i mnóstwo innych? Fakt – w większości są to gry gdzie położono duży nacisk na aspekt zręcznościowy; mają wspaniałą naprawdę dopieszczoną grafikę, to jednak ich największą zaletą jest grywalność i klimat. I niech nikt kto nie grał w owe gry nie próbuje zaprzeczyć bo się po prostu ośmieszy.

**Iglos**

***Opracował: Elektryczny***

# DONOSY

### W DUCHU (NIE)TRZEŹWOŚCI

**Jeden z zachodnich dystrybutorów gry „Capitalism 2" wpadł ponoć na pomysł, aby uczniom wybranych college'ów serwować w ich barach drinki o tej właśnie nazwie (bez „2"). Co więcej, każdy zamawiający ma otrzymać płytkę z demonstracyjną wersją tej gry.**

**Trzeba przyznać, że sam pomysł nie jest nawet taki zły, choć oczywiście powstaje problem, co owi uczniowie mają potem zrobić z całym kopczykiem płyt?**

### GADŻET

**Firma Manta ogłosiła niecodzienny konkurs na gadżet, który miałby znaleźć się w pudełku z grą „Randka z Nieznajomą". Zważywszy na tematykę tego produktu (mocna erotyka) jesteśmy przekonani, że pomysłów nie zabraknie, choć obawiamy się, że większość propozycji będzie dotyczyć akcesoriów, które w pudełku się nie zmieszczą. Wszak Polacy zawsze słynęli z ułańskiej fantazji.**

### TV-MYST

**Organa „SciFi Channel" ogłosiły, iż kanał ten zamierza przystąpić do realizacji serialu opartego na grze logiczno-przygodowej pt. „Myst". Pomysł przedni, choć zastanawia fakt, jaki charakter będzie miała fabuła. Bo przecież film akcji to nie będzie. A może jednak?**

### PROBLEMY Z Xbox

**Jak donoszą jaskółki, konsola Xbox sprzedaje się źle, a nawet bardzo źle. Szczególnie boleśnie problem ujawnił się w Japonii, gdzie przy tygodniowej sprzedaży PS2 rzędu 100.000 egzemplarzy, xboxowe 4.300 sztuk jest po prostu tragedią. Analitycy już teraz sugerują zniżkę ceny, najlepiej drastyczną, a do tego nie tylko w Kraju Wiśni, ale także w USA i Europie. Tylko czy Microsoft się tym przejmie?**

### RYZYKOWNY KROK

**Najnowsza gra z serii „Delta Force", ta z podtytułem „Task Force Dagger", ma ponoć zawierać misje żywcem wzięte z operacji wojskowych przeprowadzanych ostatnio w Afganistanie. I nie byłoby w tym nic niezwykłego, gdyby nie fakt, że przecież Osama wciąż żyje, a to oznacza, że jego organizacja może wziąć twórców gry na cel. W końcu nigdy nic nie wiadomo...**

**Życzliwy**

# MIĘDZY NAMI, GRACZAMI...

## Bo do tanga trzeba dwojga

Kiedy oddaję się drugiemu mojemu hobby, jakim są filmy, nieodmiennie dziwię się, że w świecie tym wszystko jest właściwie proste i ułożone. Mamy „Gwiezdne wojny", mamy „Władcę Pierścieni", mamy „Alienów" – i w chwili premiery żadnej konkurencji, żadnej walki o pierwszeństwo. Co najwyżej po jakimś czasie nadchodzą lepsi lub gorsi naśladowcy, z przytłaczającą przewagą tych ostatnich. Jedynym znanym mi pojedynkiem była premiera dwóch filmów o podobnej tematyce katastroficznej pt. „Armageddon" i „Dzień zagłady" („Deep Impact"). Notabene, w głowę zachodzę, jak można było uznać ten pierwszy za rewelację, a ten drugi za miernotę, kiedy jest dokładnie odwrotnie. Wszak „Armageddon" to banalna historyjka o tym, jak to paczka półrozumnych roboli amerykańskich ratuje świat, okraszona nadmiernie komputerowymi fajerwerkami i kudy tu do panoramy z „Dnia zagłady", gdzie obserwujemy nie tylko dramat na skalę globalną, ale także przez pryzmat pojedynczych ludzi. Nie jest to może arcydzieło, ale z pewnością coś o wiele lepszego od dydaktycznego oszołomstwa.

Wróćmy jednak do tematu. Każdy gracz z przeciętnym choćby stażem wie, że w naszym światku tak pięknie nie jest. Tutaj układy podwójne są równie powszechne, jak drzewa w lesie. I to niemal we wszystkich wydaniach. Pamiętacie wieloletnią batalię pomiędzy posiadaczami komputerów Amiga oraz PC? Albo, żeby być bardziej na czasie, rywalizację pomiędzy standardami Aureal 3D i EAX? Albo bliżej nas – potyczki zwolenników turówek i RTS-ów, miłośników cRPG izometrycznych i 3D, czy fanatyków zręcznościówek FPP i TPP. A to wszystko jeszcze nic wobec tego, co dzieje się na poziomie konkretnych tytułów. Tutaj dopiero walka idzie na całość. „Wing Commander" i „Star Wars" (piszę ogólnie, ale chodzi o symulacje kosmiczne z tej serii), „Sensible Soccer" i „Goal!", „Mechwarrior" i „Starsiege", „Doom" i „Dark Forces", „Quake" i „Unreal Tournament", a ostatnio choćby „Medal of Honor" i „Return to Castle Wolfenstein". Czasami można wręcz odnieść wrażenie, że wydawcy gier celowo wypuszczają je na rynek w takich tandemach, jakby chcieli nam dać wybór, szlachetnie i odważnie. Naturalnie, w rzeczywistości nie ma w tym żadnego celowego działania, a wszystko jest kwestią przypadku – fakt jednak pozostaje faktem, iż gry parami chadzają po świecie i basta.

Oczywiście, w całym tym dziwacznym rozdwajaniu każdego pomysłu (a sporadycznie nawet roztrajaniu i rozczwarzaniu) sporo i naszego udziału. Bo wygodnie nam przecież tak opisywać otaczający świat, aby zawsze mieć porównanie, jakieś odniesienie, no i wybór. Przeto śmiem twierdzić, że nawet gdyby producenci nie wydawali gier stadami, my i tak dopatrzylibyśmy się tychże stad. Jak nie pod kątem tematyki, to w sferze interfejsu, a jak nie w interfejsie, to w nazewnictwie czy Bóg wie w czym jeszcze. Bo prawda jest taka, że niezależnie od samych gier, środowisko graczy jest nastawione na ciągłe poszukiwanie i analizowanie. I ocenianie. Taki to już nasz urok, a okoliczności tylko sprzyjają temu, że cechy te są tak rozwinięte.

Przy tej okazji warto jasno i otwarcie sobie powiedzieć, iż akurat takie stereotypy i zachowania są ze wszech miar prawidłowe i nawet wskazane, gwarantują bowiem, że środowisko jest dynamiczne i że posiada potencjał rozwojowy. Kiedy ma się alternatywę, kiedy istnieje wybór, przetrwanie jest łatwiejsze, a trwanie silniejsze. Taka właśnie prawda nam się tu wyłania i tylko cieszyć się, że my, gracze, podświadomie ją rozumiemy, podtrzymując egzystencję tego środowiska już drugą dekadę. I to cały czas na najwyższych obrotach. Zresztą sami zobaczcie – czy znacie jeszcze jakieś inne grupy hobbystyczne tak liczne, jak nasze, tak aktywne i tak oddane swemu „idolowi"? Kiedyś równie czynni byli fantaści, ale dziś po boomie lat 80. i całym ówczesnym fandomie pozostało już tylko echo wspomnień. Kto jeszcze może się z nami równać? Internauci? A to w ogóle jakieś środowisko? Wszak tutaj wystarczy tylko dostęp do sieci; nie trzeba się na niczym znać, nie trzeba niczego właściwie robić – trudno więc to nazywać hobby. Coś jeszcze? No tak, szalikowcy. Też mi porównanie...

Zaczęliśmy od filmu i filmem zakończmy. Z uwagą śledzę dyskusję o eGranizacja filmów, zwłaszcza wątek o „Władcy Pierścieni" (zważcie, że i tu są ludzie „za" i „przeciw", a kompletnie nie ma osób, które opowiadałyby się pośrodku lub w ogóle w jakimś jeszcze innym, trzecim punkcie odniesienia). Książkę czytałem i wydała mi się wspaniała, film obejrzałem i też mnie zachwycił, choć przyznaję, że już nieco mniej, gra natomiast pewnie będzie z całej tej trójcy najgorsza (a może nie?), ale co by nie było, jednego już teraz możemy być pewni – sama to ona na rynku z pewnością się nie pojawi. Albo zostanie wydana w towarzystwie innego erpega o tej tematyce, albo... wiem, zaatakuje inny gigant growo-filmowy, LucasArts, ze swoim rolplejem starwarsowym zresztą. Inaczej być nie może.

**Gracz**

# FRAKCJA 3D

OPRACOWAŁ: toomek

# USTAWIENIA W GRACH 3D

część 2

## Filtrowanie anizotropowe

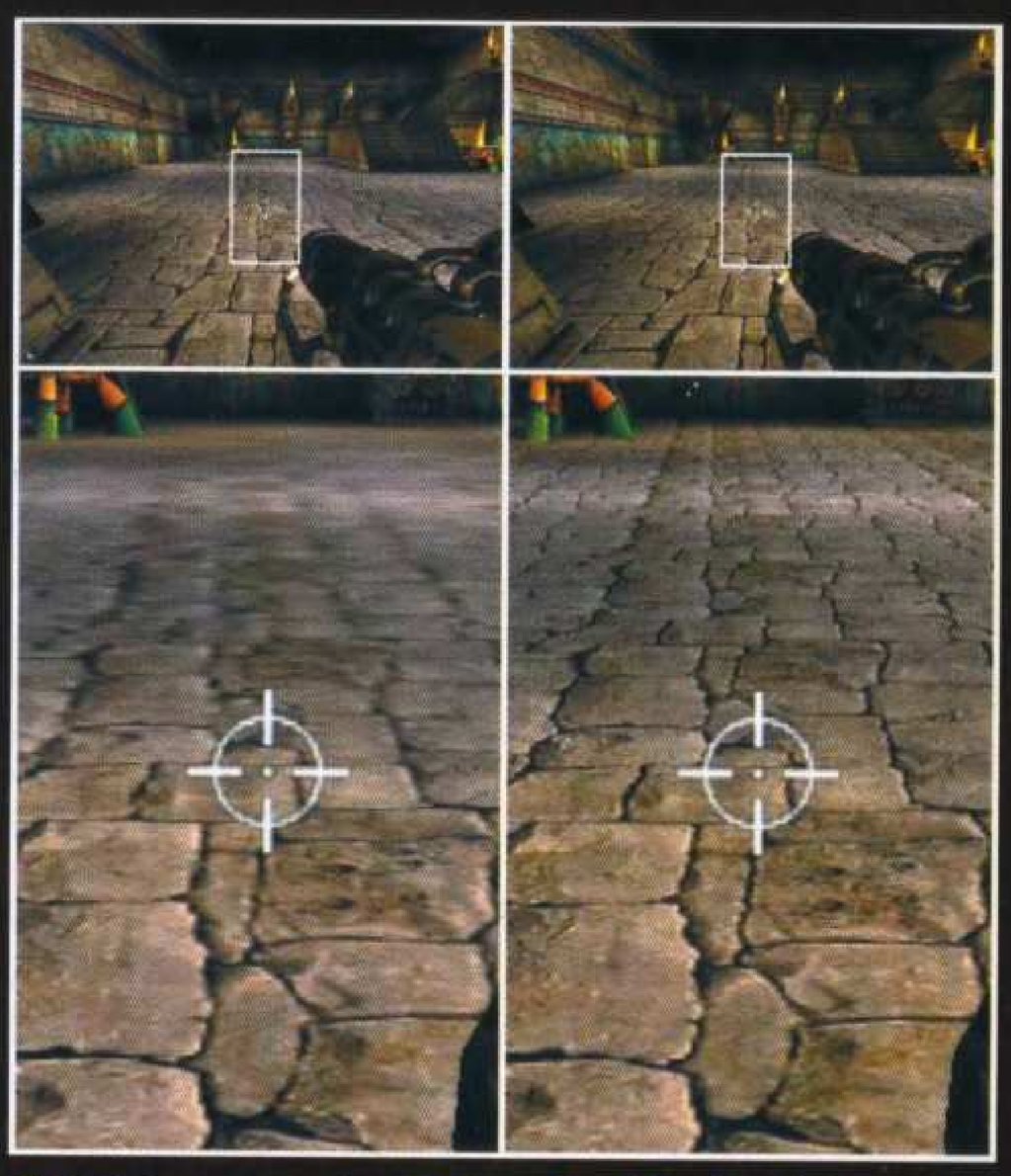
Ten rodzaj filtrowania tekstur był już wspomniany w pierwszej części artykułu. Jednak ze względu na swoją rolę w podnoszeniu jakości generowanego obrazu 3D wymaga dodatkowego omówienia. Na początku przypomnę jedynie, że filtrowanie anizotropowe likwiduje nieprzyjemne dla oka rozmywanie i zniekształcanie tekstur na ściankach nachylonych pod dużym kątem w stosunku do obserwatora. Najlepiej widać wspomniany efekt w przypadku podłoża lub ściany z teksturą o charakterystycznym, powtarzającym się wzorze (np. równo ułożone kamienie, kafelki lub typowy parkiet). Wraz z odległością tekstury wyraźnie rozmywają się i przekształcają w szaro-burą mieszaninę pozbawioną wyraźnych wzorów. Takiemu efektowi nie zapobiegnie filtrowanie dwu- i trójliniowe (spójrzcie na rysunek). Filtrowanie anizotropowe poprawia wygąd tego typu tekstur, ale czasami daje zauważyć się efekt polegający na uwidocznieniu granicy między dwoma poziomami mipmap, czyli inaczej mówiąc na zaburzeniu działania filtra trójliniowego. Związane jest to z wyostrzeniem tekstur znajdujących się na granicy mipmap. Efekty filtrowania anizotropowego ściśle zależą od konkretnego typu procesora graficznego i sterownika. Jedyne czego możemy być pewni to fakt, że filtrowania anizotropowego nie warto włączać na słabszym procesorze niż GeForce3 Ti500, gdyż w przypadku starszych konstrukcji spadek fps-ów jest po prostu dramatyczny.

## Tryby 16- i 32-bitowe

Najprościej można powiedzieć, że tryby 16- i 32-bitowe określają liczbę kolorów, z którą wyświetlany jest obraz na ekranie monitora. Od razu trzeba jednak zaznaczyć, że taka definicja nie jest zbyt precyzyjna. W trybie 32-bitowym kolory definiowane są jedynie przez 24-bity, natomiast pozostałych 8-bitów służy do przechowywania dodatkowych informacji o scenie 3D (np. bufora przycinania stosowanego w symulatorach lotu do oddzielenia widoku z zewnątrz od widoku wnętrza kabiny).

Walka pomiędzy szybkością trybu 16-bitowego, a jakością obrazu w trybie 32-bitowym toczy się od początku istnienia akceleratorów 3D. Moje obserwacje na ten temat pozwalają wysnuć dwa wnioski. W przypadku gier chodzących pod OpenGL-em (m.in. wszystkie na bazie silników Quake III Arena i Team Arena) różnica w szybkości działania między 16- i 32-bitowymi trybami jest na tyle duża, że warto zrezygnować z lepszej jakości obrazu na korzyść znakomitej wydajności trybu 16-bitowego. Natomiast w sytuacji, gdy gra preferuje Direct3D różnice w szybkości są na tyle małe, że warto je poświęcić w imię lepszej jakości efektów w trybie 32-bitowym. Oczywiście gracze ekstremalni nie uznają kompromisów i chcą mieć równocześnie najwyższą jakość i szybkość grafiki... co kosztuje obecnie jakieś 1200-1500 zł.

Niektóre gry wyposażono w dodatkowe opcje umożliwiające optymalne dostosowanie jakości generowanych efektów w zależności od wybranego trybu wyświetlania grafiki (np. tryb 16-bitowy dla kolorów wyświetlanych na ekranie w połączeniu z 32-bitową jakością generowania efektów 3D) .



**Ta sama scena w grze Serious Sam 2: z lewej strony zastosowano filtrowanie dwu- i trójliniowe, z prawej filtrowanie anizotropowe (wyraźnie wyostrzona tekstura na podłodze).**

## Dithering

Dithering, nazywany w języku polskim roztrząsaniem lub metodą mikrowzorów, to technika symulowania na ekranie większej liczby kolorów niż wynikałoby to z zastosowania trybu 15- lub 16-bitowego. Cały bajer polega na zastąpieniu brakujących kolorów odpowiednio dobranym wzorkiem złożonym z punktów o dostępnych w danym trybie kolorach. Z daleka i po ciemku obraz z ditheringiem trudno odróżnić od pełnego trybu 32-bitowego. Niestety, po uważnym obejrzeniu sceny 3D z bliska, od razu zauważy się podstawowy mankament tej metody – kiepski wygląd wszelkiego typu mgieł, eksplozji i półprzezroczystości. Tym nie mniej włączenie trybu 15- lub 16-bitowego z ditheringiem jest często jedyną metodą na uratowanie płynności gry w przypadku słabszych konfiguracji sprzętowych.

## Kompresja tekstur

Kilka lat temu wprowadzenie kompresji tekstur wywołało wśród graczy spore nadzieje na zwiększenie wydajności w grach 3D. Były to czasy, gdy przeciętna karta wyposażona była w 8 lub 16 MB pamięci, a 32 MB zarezerwowane było dla produktów z najwyższej półki cenowej. Gry stawały się coraz bardziej wymagające pod względem sprzętowym, a szybkość układu procesor-pamięć-karta graficzna pozostawiała nadal wiele do życzenia. Narodził się wówczas pomysł przesyłania tekstur do karty graficznej w formie skompresowanej (coś takiego jak pliki spakowane ZIP-em czy RAR-em), co pozwoliłoby obejść wąskie gardło systemu w postaci zbyt niskiego transferu danych przez złącza AGP i AGP x2. Generalnie system ten nie odniósł spodziewanego sukcesu. Stało się tak z kilku powodów. Przede wszystkim firma S3, jeden z głównych inicjatorów pomysłu, przez długi czas nie potrafiła opracować do swoich produktów poprawnie i szybko działających sterowników. Drugim ciosem dla nowego systemu był początkowy brak wsparcia ze strony producentów gier. Przysłowiowym gwoździem do trumny stała się eksplozja produktów ze znakiem NVIDIA, czyli kolejne generacje GeForce'a. Obecnie standardem stały się karty wyposażone w 64

lub 128 MB, które współpracują z szyną AGP x4. Takie połączenie gwarantuje szybką i wydajną pracę bez konieczności kompresowania tekstur i związanego z tym ryzyka pojawienia się tzw. artefaktow, czyli drobnych błędów wynikających z zastosowania kompresji stratnej. Pomimo tego, że obecnie wszystkie procesory graficzne oferują sprzętowe wspomaganie kompresji tekstur, korzystanie z tego systemu jest sprawą kontrowersyjną. Z moich doświadczeń wynika, że po zastosowaniu kompresji tekstur może dojść do sytuacji, w której nie tylko nie zyskamy na wydajności, a wręcz przeciwnie, gdyż część mocy procesora graficznego zostanie przeznaczona na rozpakowywanie tekstur w pamięci karty.

Na tym kończę teoretyzowanie o 3D. Od następnego numeru zajmę się konkretnymi przykładami, jak skonfigurować sterowniki do najpopularniejszych rodzajów kart graficznych oraz same gry pod kątem wydajności i wyglądu obrazu. ❐

# PRZEBÓJ SAM-ORODNY

Był ciepły kwietniowy wieczór. Siedziałem właśnie przy komputerze i szukałem sposobu na to, żeby przejść do końca pierwszy poziom Jedi Knight 2 i nie usnąć przy tym. Po przeminięciu pierwszego zafascynowania efektownie padającymi szturmowcami zniknęła też chęć do biegania po korytarzach i zgadywania, który z przycisków otwiera kolejne drzwi. Tym bardziej, że w surowej imperialnej bazie nie ma specjalnie czym oczu nacieszyć. Robiąc kolejną przerwę od tytanicznych zmagań z sennością zabłądziłem kursorem nad ikonę Serious Sam 2. Hm, może odpalić go na chwilę... Chociaż z drugiej strony, jak pomyślę, że w ferworze walki z dyskami HD straciłem – łajza ze mnie, że wstyd – zapisy z tej gierki, to czuję niepohamowaną chęć do wycia. W końcu zdecydowanym ruchem dwukliknąłem, szybko skonfigurowałem SS 2 i zacząłem od początku. Tyle przynajmniej pamiętam, bo kolejny kontakt z rzeczywistością nastąpił coś koło 2 w nocy. Jak? Kiedy? Przecież dopiero co zacząłem grać! Później przypomniałem sobie, że takie dziury czasowe, to typowa cecha grania w tę grę.

Tak w ogóle to ciekawa sprawa z tym SS 2. Wszyscy chwalą znakomitą oprawę graficzną i dźwiękową gry, a także dobrze zaprojektowane poziomy oraz różnorodność przeciwników. Dopiero, gdy przychodzi do końcowej oceny, wówczas jakiś strach ogarnia recenzentów i pomimo wysokich ocen nie przyznają SS 2 zaszczytnego miana Hitu, co uzasadniają miałką fabułą gry. Ludzie! Przecież to jest najzwyklejsza PLATFORMÓWKA z widokiem FPP. Wymagacie intrygi godnej książek Toma Clancy'ego od platformówki?!

Wraz z rozwojem technologii 3D gracze coraz rzadziej sięgają po tytuły z zakresu gier zręcznościowo-logicznych i wspomnianych wcześniej platformówek. SS 2 jest pomostem między typowymi grami FPP, takimi jak Red Faction, Alien vs Predator czy RtCW, a starymi platformówkami w stylu Duke Nukem 1 i 2. W tak rozumianej kategorii z SS 2 nie może obecnie konkurować żaden inny tytuł. Czyż nie jest to powód do miana Hitu? Według mnie jest, bo w końcu w grze chodzi przede wszystkim o dobrą zabawę.

Teraz z innej beczki, a mianowicie chcę nawiązać do tematu ustawień 3D. Przez fakt, że SS 2 jest bajkowo kolorowy i pstrokaty, przestajemy właściwie zwracać uwagę na możliwości silnika graficznego tej gry. A ten jest obecnie jednym z najbardziej rozbudowanych systemów tego typu na świecie i wygląda na to, że jedyną bezpośrednią konkurencją dla niego stanie się w przyszłości Unreal 2. Przeglądając w SS 2 opcje zaawansowanej konfiguracji jakości generowanego obrazu 3D zapragnąłem dowiedzieć się czegoś więcej na temat tego silnika. I tu spotkała mnie miła niespodzianka. Po pierwsze twórcy gry przygotowali specjalne demo techniczne uruchamiane bezpośrednio z menu programu. Dzięki niemu gracz może szybko i w atrakcyjny sposób zapoznać się z podstawowymi pojęciami z zakresu grafiki 3D. Po drugie na stronie producenta (www.croteam.com) można znaleźć wyczerpujący opis wszystkich możliwości silnika SS 2. Czego tutaj nie ma! Generator krajobrazów z automatycznym teksturowaniem powierzchni, tzw. ciemne źródła światła (obiekty, które wysysają światło we wskazanym miejscu, czyli świetnie nadają się do tworzenia nastrojowych półmroków), oświetlenie sceny promieniami równoległymi (symulacja światła słonecznego), rozbudowany system cząsteczek, cienie liczone w czasie rzeczywistym, znakomita fizyka ruchu obiektów i wiele, wiele innych mechanizmów generowania realistycznych scen 3D. Po prostu bezkresne morze możliwości dla twórców gier. O potędze silnika SS 2 szybko przekonali się niezależni twórcy i już powstają dziesiątki modów i konwersji wykorzystujących ten system, a zapewne w niedługim czasie pojawią się całkowicie nowe gry. Oby tak dalej, panowie z Croteam! ❐

## KARTKA Z KALENDARZA

### Rok 1995

**Koniec roku przynosi dwa tytuły: rewelacyjnego Hexena i futurystyczny Terminator: Future Shock. Hexen w jeszcze większym stopniu niż wydany wcześniej Heretic podbija serca miłośników fantasy. Autorzy gry zdecydowali się na nowatorskie podejście do budowy świata i zamiast typowego przechodzenia z punktu A do B mniejszych epizodów zaproponowali system teleportów umożliwiający przemieszczanie się między poszczególnymi lokacjami w ramach jednego dużego poziomu. Przejście dalej następowało dopiero po wypełnieniu szeregu zadań w różnych, oddalonych od siebie miejscach. Autorzy świetnie uchwycili baśniowy klimat towarzyszący magicznym zmaganiom, dodatkowo podkreślając nastrój takimi atrakcjami, jak przeświturające witraże czy targane wiatrem liście. Do tego należy dodać możliwość grania jedną z trzech różnych postaci (wojownik, kleryk i mag) , od wyboru której uzależnione zostały umiejętności, siła i rodzaj broni dostępnej dla gracza. Chyba żadna z wydanych później gier FPP, rozgrywających się w świecie fantasy, nie wzbudziła takich emocji jak Hexen.**

**Terminator: Future Shock to przeciwny biegun gier FPP. Wykorzystano w nim wizję przyszłości, pełną wrogo nastawionych do ludzi cyborgów, przedstawioną przez Jamesa Camerona w filmie Terminator. W grze wcielamy się w postać byłego więźnia, który po ucieczce z obozu śmierci trafia do bazy partyzantów dowodzonej przez Johna Connora. Pod jego rozkazami wykonujemy szereg misji łączących się w zgrabną opowieść o wojnie z robotami. Większość graczy zapytana dzisiaj o to, która gra była pierwszym w pełni trójwymiarowym FPP, zapewne odpowie bez wahania, że Quake. Dobrze jest jednak wiedzieć, że to właśnie Terminator: Future Shock przetarł szlak przebojowi ze stajni ID Software, wprowadzając po raz pierwszy przeciwników i większość scenografii wykonanych całkowicie w 3D. Wśród innych nowinek warto wymienić możliwość jazdy samochodem oraz kierowania latającymi pojazdami typu H-K (Hunter-Killer).**

# KANTYNA

Dowodząc wielkimi armiami niejednokrotnie mieliście okazję wydawać rozkazy łucznikom. Z pewnością odnieśliście wrażenie, że owa formacja poza wsparciem reszty sił i uszczuplaniem szeregów przeciwnika przed bezpośrednim starciem na niewiele się przydaje w dalszych fazach bitwy. Prezentowany w grach strategicznych obraz łucznika jako chłopca do bicia ma niewiele wspólnego z rzeczywistą wartością żołnierza z łukiem na prawdziwym polu walki.

# REALIZM POLA WALKI: ŁUCZNICY

Łucznicy stanowiący nierzadko elitarne formacje, byli wielokrotnie czynnikiem decydującym o powodzeniu w prowadzonych wojnach. Częstokroć stanowili istotną część całości sił. Spoglądając w przeszłość możemy dostrzec, że łucznicy używani byli jako broń ofensywna mająca na celu rozbijać szeregi wroga szybko i skutecznie, niczym współczesna artyleria. Prym w tej taktyce wiedli Mongołowie, którzy jako twardzi i nieugięci żołnierze Dżyngis-chana byli mistrzami w swoim fachu. Jeżdżący konno i wyposażeni między innymi w krótkie mocne łuki niosące strzały na odległość 275 metrów, byli postrachem azjatyckich stepów. Każdy konny łucznik miał około sześćdziesięciu strzał dwóch rodzajów. Lekkie o dalekim zasięgu oraz ciężkie, z masywnymi grotami, do miotania na mniejsze odległości. Oczywiście posiadali oni na wyposażeniu także broń do walki wręcz, taką jak miecz, topór czy tarczę.

Innym przykładem potwierdzającym skuteczność i ich przydatność na polu walki mogą być lekkozbrojni konni łucznicy armii seldżuckich Turków, w której stanowili najliczniejszą formację. Struktura armii złożonej w głównej mierze z jeźdźców, zapewniała wysoką manewrowość i szybkość ataku, przeprowadzanego często z zaskoczenia, unikając jednocześnie bezpośredniego starcia z siłami wroga. Poza łukiem jeździec dysponował lancą, a rzadziej szablą. Piechota seldżuckich Turków jako drugorzędny rodzaj wojsk wyposażona w łuki, walczyła także maczugami i innymi broniami obuchowymi.

Jeśli chodzi o pieszych łuczników do najbardziej skutecznych i budzących postrach należeli łucznicy nubijscy. W Europie znaczenia łuczników jakby nie doceniano. Owszem, stanowili oni wsparcie dla piechoty i kawalerii, choćby łucznicy kreteńscy w wyprawach Aleksandra Wielkiego, ale de facto nie oni liczyli się w wojnie z Persami najbardziej. Formacje łuczników nie cieszyły się uznaniem Rzymian, którzy swoje imperium woleli budować w oparciu o piesze legiony walczące w bezpośredniej styczności z wrogiem, wpierw zaatakowanego z dystansu gradem oszczepów. Widać to dobitnie w ponadczasowej grze „Centurion", gdzie łuczników się po prostu nie uświadczy. W późniejszych stuleciach na starym kontynencie walczono używając łuku, lecz nie na azjatycką skalę.

Gry w przytłaczającej większości mijają się z prawdziwym znaczeniem łuczników na polu walki, czyniąc ich także całkowicie bezbronnymi w przypadku szarży kawalerii czy ataku piechoty. Rozmijają się zatem z rzeczywistością stawiając ten rodzaj wojsk w niekorzystnym świetle. Szereg RTS-ów, osadzonych w średniowiecznych realiach pokazuje, że samymi łucznikami bitwy wygrać nie można. Odchodzę już od tak nierealnych rozwiązań spotykanych w grach, jak niekończący się zapas strzał czy bełtów, w przypadku kuszników. Chlubnym wyjątkiem jest tutaj „Shogun: Total War", w którym jednakowoż po wystrzeleniu wszystkich pocisków łucznicy są całkowicie nieprzydatni i mogą co najwyżej opuścić pole bitwy, zanim zostaną wybici do nogi.

Twórcy gier poszli w kierunku specjalizacji żołnierzy różnych formacji. Powstał w ten sposób utarty schemat. I tak powolna piechota służy w głównej mierze do obrony, kawaleria do ataku, a łucznicy to wsparcie, bez którego w wielu przypadkach na dobrą sprawę można by się obyć. Inaczej było w grze „Realms", w której to gracz w zależności od dostępnych środków finansowych mógł wyposażyć każdego z wojowników, zarówno pieszych, jak i konnych, w łuk czy inną broń miotaną. W ten sposób oddziały zanim starły się z wrogiem mogły ostrzelać go z łuków przerzedzając jego szeregi i osłabiając morale. To był jednak wyjątek, który nie znalazł naśladowców.

Opracował: Romuald Burczyk

Rzecz jasna, nie brakuje w grach rozwiązań zbliżających zastosowanie łuczników do realiów, lecz nadal pozostają oni łatwym do eliminacji celem podczas walk, niezdolni do skutecznego samodzielnego odpierania ataków. Stoją za to jak kołki i przyglądają się dziesiątkowaniu swoich szeregów przez napastnika.

Wydana niedawno „Twierdza" obok rozwoju ekonomii stawia przed graczem również zadania bojowe. Otóż we wspomnianej grze znakomicie, w porównaniu z innymi tytułami, dobrze oddano walkę łuczników, którzy nie są już tylko nieznaczącym wsparciem reszty sił zbrojnych, lecz formacją zdolną odpierać najcięższe ataki. Czynią to rzecz jasna rozmieszczeni na wysokich i masywnych murach, które nie tylko zwiększają zasięg skutecznego ostrzału, ale także zaopatrzone w blanki chronią miotających przed łucznikami przeciwnika. Realizmu dodają lecące po paraboli strzały nie sięgające za każdym razem celu oraz konieczność takiego konstruowania fortyfikacji, aby wróg nie miał możliwości ustrzec się przed ostrzałem w martwych strefach.

Zasypywanie wroga gradem strzał ma miejsce również we wspomnianym już wcześniej „Shogun: Total War". Tym razem jednak to nie łucznicy grają na bitewnym polu pierwsze skrzypce; główny ciężar walk przerzucony został na oddziały starcia bezpośredniego, które w otwartym polu stanowią trzon armii zdolny rozbić zbrojne zagony nieprzyjaciela. Tutaj łucznicy korzystają z różnicy wysokości terenu, która umożliwia zwiększenie zasięgu prowadzonego ze wzniesień ostrzału. Nie należy zapominać, że prowadzony w ogniu bitwy ostrzał powoduje rażenie zarówno wojsk wroga, jak i własnych oddziałów. Brak tego rozwiązania w wielu grach jest widoczny w serii „Lords of the Realm", gdzie łucznicy tak doskonale dobierają cele, że nijak ich strzały nie ranią własnych żołnierzy walczących na pierwszej linii.

Jak pokazuje historia konfliktów zbrojnych łucznicy piesi i konni, wykorzystani odpowiednio w bojach, potrafili przesądzać o wyniku bitew (dość wspomnieć słynne łuki angielskie, siejące spustoszenie wśród Francuzów). Więcej nawet, bez ich udziału niemożliwe stałoby się zbudowanie kilku wielkich imperiów. Ubolewać można nad tym, że formacja ta mimo swoich ewidentnych zasług i atutów, jest spychana niemal w każdej grze na dalszy plan. Poza wyjątkami trudno doszukać się także realizmu w zmaganiach z udziałem tego rodzaju wojsk, a wspomniane przeze mnie są tylko wyjątkami potwierdzającymi tę niechlubną regułę. ❐

# BADANIA HISTORYCZNE SĄ DLA NAS BARDZO WAŻNE

## Z Martinem Turewiczem, szefem firmy Battlefront.com – wydawcy Combat Mission – rozmawia Elektryczny

**Kiedy przymierzaliście się do projektu *Combat Mission*, podjęliście decyzję, że najlepszym rozwiązaniem będzie uczynienie z tego tytułu turówki 3D. Co wpłynęło na ten wybór?**

Do momoentu powstania *Combat Mission* nie było tak naprawdę żadnej strategii taktycznej 3D. Gry wojenne były niezmiennie związane z polami na planszy, fazami tury i małymi kartonowymi żetonikami przesuwanymi po abstrakcyjnych mapach. Właśnie to sprawiło, że trzy wymiary stały się dla nas priorytetem, jako że idea ta nadawała grom wojennym – dosłownie – nowy wymiar. Z kolei aspekt turowy został wprowadzony ze względu na rozmach i realizm *Combat Mission*. Dowodzenie setkami jednostek z zastosowaniem skomplikowanych taktyk nie byłoby możliwe w czasie rzeczywistym. Pomimo tego, *Combat Mission* nie jest klasyczną turówką. Obaj gracze wydają rozkazy w tym samym czasie, podczas gdy gra jest zatrzymana.

**Wyobraź sobie gracza, który nie miał jeszcze szansy zobaczyć *Combat Mission*. Jakbyś mu wytłumaczył na czym polega gra?**

*Combat Mission* to realistyczna symulacja taktyczna pola walki z okresu drugiej wojny światowej na froncie zachodnim pomiędzy czerwcem 1944 a końcem wojny (maj 1945). Rozgrywka toczy się w trójwymiarowym środowisku, zaś gracze mogą poruszać się swobodnie po polu bitwy wraz ze swoimi jednostkami. Środowisko 3D pozwala na realistyczne odzwierciedlenie ograniczeń pola widzenia, wprowadzenie praw balistyki, itd. Wszystkie jednostki w *Combat Mission* są dokładnym odzwierciedleniem ich historycznych odpowiedników, jednocześnie sama gra charakteryzuje się bardzo prostym interfejsem. W *Combat Mission* znalazło się sześć nacji (Niemcy, Amerykanie, Brytyjczycy, Kanadyjczycy, Polacy oraz wolne oddziały francuskie), setki czołgów, jednostek piechoty i masa ekwipunku. Gra zawiera 50 bitew i operacji wojskowych (dodatkowe 50 znajduje się na bonusowym cedeku w wersji Gold). Dodatkowo program zawiera generator szybkich misji oraz edytor scenariuszów. Oczywiście gra pozwala również toczyć bitwy za pośrednictwem internetu bądź sieci lokalnej.

**Ile czasu zajęły wam badania historyczne w porównaniu z opracowywaniem odpowiedniej technologii?**

Około 60% czasu zajęła nam technologia, 40% badania historyczne – to tylko w przypadku *Combat Mission: Beyond Overlord*. Jeśli chodzi o kolejną część nad którą pracujemy, myślę, że czas pracy był podzielony 50/50%. Innymi słowy badania historyczne są dla nas bardzo ważne, dzięki czemu możemy się pochwalić jednymi z najbardziej szczegółowych gier wojennych z zakresu drugiej wojny światowej.

**Pracujecie nad kolejną częścią *CM* pod tytułem *Barbarossa to Berlin*. Czy mógłbyś zdradzić nam jak daleko posunięte są prace nad owym projektem?**

*Combat Mission: Barbarossa to Berlin* znajduje się obecnie w fazie testów wersji beta. Kod gry jest już właściwie skończony, pozostało nam jeszcze wyłapanie bugów i dodanie detali graficznych. Gra powinna ukazać się latem bieżącego roku. To będzie zupełnie nowa gra, dodaliśmy masę opcji, ulepszyliśmy grafikę, zwiększył się również rozmach projektu. *CM: Barbarossa to Berlin* może pojawić się w Polsce w zlokalizowanej wersji, jesteśmy bowiem w trakcie negocjacji z CD Projektem.

**Co czeka nas po wojnie na wschodnim froncie?**

M.T: Zamierzamy stworzyć zupełnie nowy engine gry, który wykorzysta nowinki technologiczne, jakie pojawiły się na rynku. Będzie to oznaczało, że *Combat Mission* stanie się jeszcze lepszą grą, pozwalającą robić rzeczy, których wcześniej nie udało nam się zaimplementować ze względu na ograniczenia techniczne. ❐

Ekipa z Battlefront.com w plenerze.

# TAWERNA

Jak łatwo wywnioskować z tytułu, dzisiaj będzie o grze „Gothic“, która ledwie miesiąc temu weszła na nasz rynek. Fakt faktem, że rzadko kiedy poświęcam jednej grze całą rubrykę, ale tym razem jest po temu potrzeba. Wszystko zaś dlatego, że najwyraźniej spora część miłośników cRPG nie wie o tej grze tego, co wiedzieć powinna i przez to „Gothic“ traktowany jest wręcz po macoszemu – jako gra nudna, niewygodna w obsłudze i w ogóle nie RPG. Nic bardziej mylnego.

# GOTYCKA WERSJA cRPG

## W gąszczu nieporozumień

Przede wszystkim nigdzie w prasie ani w internecie nie spotkałem się z prawidłową oceną tej gry na tle jej podobnych. Owszem, tu pojawiło się słówko, tam dwa, ale nic z tego nigdy nie wynikało. A prawda jest taka, iż „Gothic“ zdecydowanie jest grą TPP należącą do gatunku cRPG, ale z elementami z gier zręcznościowych i przygodowych. Dlatego jeśli ktoś już chciałby ją ocenić, to powinien wcześniej zagrać w takie tytuły, jak „Tomb Raider“, „Nomad Soul“ i „Ultima 9“ – zresztą dokładnie w takiej kolejności.

Kolejnym nieporozumieniem, żeby nie powiedzieć absurdem, jest ocena interfejsu. Niemal wszyscy narzekają, że klawiszologia jest niewygodna i nieprzemyślana, a tymczasem jest to 90-procentowa kalka z gry „Tomb Raider“! Nie zauważyłem (a szukałem pilnie), żeby ktoś choć słowem zająknął się na ten temat. A trzeba Wam wiedzieć, że interfejs obsługi w „TR“ uchodzi za jeden z najlepszych – a w grach TPP to po prostu fundament! Kto zatem grał w „tombiaka“, nie będzie miał ŻADNYCH problemów z obsługą „Gothica“. A nawet szybko zachwyci się nowymi możliwościami i interakcją z otoczeniem.

Nijak również nie rozumiem, jak można zarzucać takiej grze, jak „Gothic“ (spotkałem się z taką opinią kilka razy – w publicznych wypowiedziach „fachowców“!), że bohater jest na początku za słaby i wszyscy go pokonują, albo że za mało tu akcji, a za dużo kombinowania i rozmawiania. Ludzie! To jakość cRPG zależy teraz od atletycznej budowy bohatera? Albo od nerwowego młócenia mieczykiem na oślep?

Jakimś dziwnym trafem nie wspomina się także nic o samym świecie, poza tym, że jest duży. A śmieszne jest to, że taki duży to on wcale nie jest – choć ma wiele ciekawych miejsc i zakamarków (i stąd wrażenie ogromu). Ważniejsze, i o tym już się rzadko pisze, że twórcy wykonali tu inną, ale świetną robotę. A chodzi o konsekwencję, z jaką świat ów zbudowano. Niektóre zwierzęta są sobie wrogie i wzajemnie walczą, rzeki w przewężeniach mają silniejszy nurt, na niebie brak ptaków (kopuła!), na dnie jeziora powstałego po budowie tamy znalazły się domy itd. itd. Mógłbym tu wymieniać jeszcze długo szczegóły, które po prostu zachwycają. Jak cała gra. Dość w każdym razie powiedzieć, że większość zarzutów, z którymi się spotkałem, jest po prostu nieprawdziwa i jeśli spotkacie się z tego rodzaju krytyką, po prostu nie dawajcie jej wiary. „Gothic“ to niezwykła gra; prawdziwe wydarzenie w naszym erpegowym światku.

## Tego nie znajdziesz w instrukcji

To dziwne, ale twórcy gry ani nie wspomnieli o podobieństwie interfejsu do tego z gry „Tomb Raider“, ani nie opisali kilku dodatkowych funkcji, jakie program oferuje. Może to zwyczajne przeoczenia, a może zabieg celowy, żebyśmy sami odkrywali takie sekrety. Tego pewnie już się nie dowiemy. Faktem jednak jest, iż funkcje takie istnieją. Oto one:

1. Wciśnięcie podczas wymiany handlowej (lub pobierania znalezisk) kombinacji CONTROL + PAGE DOWN lub CONTROL + DELETE pozwala przenosić obiekty dziesiątkami.

2. Wciśnięcie podczas wymiany handlowej (lub pobierania znalezisk) kombinacji CONTROL + ←/→ + SHIFT pozwala przenosić obiekty setkami.

3. Szybkie puszczenie podczas biegu klawisza kursora i wciśnięcie oraz przytrzymanie w tym czasie klawisza 0 z klawiatury numerycznej – pozwala spojrzeć na otoczenie z lotu ptaka (kamera powoli się wznosi).

4. Szybkie puszczenie podczas biegu klawisza kursorą i wciśnięcie oraz przytrzymanie w tym czasie klawisza . z klawiatury numerycznej, a następnie używanie kursorów – pozwala rozglądać się wokół, nie zatrzymując się.

5. Krótkie uderzanie klawisza SPACE pozwala wyjąć lub schować ostatnio używaną broń/czar, zaś dłuższe przytrzymanie przenosi do opcji wyboru broni/czaru (klawisze góra-dół zmieniają broń, zaś lewo-prawo czary).

6. I ostatnie – wciśnięcie podczas biegu klawisza 0 z klawiatury numerycznej pozwala szybko spojrzeć w tył (bez zatrzymywania się). Jest to o tyle istotne, że kontrolujemy w ten sposób odległość, jaka dzieli nas od goniącego, co w niektórych przypadkach (np. podczas wabienia zwierząt) może mieć ogromne znaczenie.

## Gotycki dekalog

Kiedy ktoś pyta mnie, po czym można ocenić człowieka, zawsze odpowiadam: „Po jego wadach – tak jak gry“. Oczywiście, cRPG dotyczy to samo. To właśnie wszelakie byki (ale nie bugi!) świadczą o klasie erpega. Byki, które wynikają z komplikacji programu i faktu, iż jego twórcy po prostu nie byli w stanie przewidzieć wszystkich możliwości. Ktoś używa miecza jako łopaty i wykopuje skarby jeszcze zanim przewiduje to fabuła, ktoś inny korzysta z losowego generowania przedmiotów przed wejściem na lokację i tak długo próbuje, aż system losuje mu najlepsze uzbrojenie i opancerzenie, czego normalnie doczekałby się dopiero pod koniec przygody. Ot, wszystkie chwyty dozwolone.

Poniżej znajdziecie kilka zwykłych porad dotyczących gry „Gothic“ oraz właśnie takich sztuczek. Jeśli ktoś nie jest ich ciekaw i woli sam odkrywać tajemnice gry, niech przejdzie od razu do rozdziału „Do dwóch razy sztuka“.

1. Kiedy tylko rozpoczniesz grę, ze Ścierwojadami walcz raczej gołymi pięściami, bowiem atak nimi jest na tym etapie najskuteczniejszy (najszybszy). Potem naucz się podstaw łucznictwa i zakup najprostszy łuk. To wystarczy na początek.

2. Aby szybko zdobyć majątek, musisz kupić umiejętność oprawiania zwierzyny, zwłaszcza Węży z bagien (ich skóra ma wartość 200, a więc ze sprzedaży uzyskasz połowę tej sumy!). Jeśli już to osiągniesz, prowokuj bestie strzałami z łuku i uciekaj w stronę strażników, napuszczając jednych na drugich. Kiedy walka dobiegnie końca, podejdź do truchła i opraw je.

3. Jak zostać mocarzem? Tajemnica tkwi w tym, aby do ostatniej chwili nie przystępo-

wać do żadnego z obozów, tylko realizować wszystkie możliwe zadania (za które każdorazowo otrzymuje się punkty doświadczenia). Dopiero kiedy wykona się wszystkie misje, można zdecydować się na wstąpienie do wybranej organizacji. Warto przy tym wspomnieć o polowaniach, które powinny być stałym zajęciem młodego adepta, bowiem na tym etapie ubijanie Ścierwojadów to czysta okazja na podbicie swoich statystyk.

4. Są dwa sposoby, aby zdobyć dobrą broń, ale obydwa wymagają nieco zachodu. Pierwsze miejsce to Nowy Obóz, gdzie trzeba zwyczajnie napaść na Ryżowego Księcia, kiedy ten jest w odosobnieniu. Oprych ów posiada przy sobie Berło (obrażenia 36, wymagana siła 20, wartość 150). Można też ograbić jego ochroniarza, Lewusa (ma świetny łuk), ale z nim już jest trochę ciężej. Przed walką koniecznie porozmawiaj na polu ryżowym z jednym ze zbieraczy, który może wzmocnić siłę aż o 5 punktów. Drugi sposób jest trochę bardziej skomplikowany. Kiedy już dostaniesz się do zamku, schowaj w jakiejś skrzyni wszystkie bryłki rudy i idź do zbrojowni, tej obok sali Gomeza. Teraz zasejwuj grę na wszelki wypadek i ustaw się tak, aby móc ukraść miecze. Bierz ile się da (najlepiej miecze bojowe), tak długo aż zaatakują Cię strażnicy. Rudy przy Tobie nie znajdą, bo jej nie masz, więc dadzą Ci spokój, Ty jednak będziesz już miał miecze. Najlepszy możesz zachować, a pozostałe po prostu sprzedaj.

5. Jeśli nie chcesz walczyć z Pełzaczami (choć doradzam, bo dochodzi imponująca ilość punktów doświadczenia – zwłaszcza po zabiciu, z łuku oczywiście, królowej), kup u któregoś z magów scroll zamiany w Pełzacza lub starym zwyczajem, napuszczaj je na innych wojowników.

6. Jeśli chcesz zwiedzić świat pod kopułą od razu, bez czekania na misje (i własny rozwój), możesz kupić u magów także scroll zamiany w Krwiopijcę i zlatać cały obszar wzdłuż i wszerz.

7. Statystyki podbijaj z rozwagą, bo punkty umiejętności to rzecz bezcenna. Na początku skup się na sile i zręczności. Tę pierwszą podbij do 20, drugą zaś – do 18. Wystarczy na długo, resztę osiągniesz za pomocą pierścieni i talizmanów. Uwaga, u Torresa najlepiej wybrać pierścień siły lub zręczności (w zależności od tego, co bardziej aktualnie potrzebujesz).

8. Kiedy zdobędziesz trochę surowego mięsa, nie jedz go – szkoda tracić taki wiktuał w byle jaki sposób. Upieczenie udka na patelni (wciśnij ctrl, jeśli będziesz w jej pobliżu) zwiększy jego pożywność z 10 PŻ do 15 PŻ.

9. Niektóre księgi dają dodatkowe umiejętności, np. Księga Krwiopijcy (u maga w Bractwie) pozwala nauczyć się, jak pozyskiwać cenne żądło.

10. Nie odpuszczaj żadnej skrzyni. Miej przy sobie zawsze parę wytrychów (ok. 5). Zapisz grę, podejdź do kufra, przykucnij (CONTROL) i zacznij się włamywać (lewo-prawo), łamiąc

kolejne wytrychy. Zapisuj kombinację (np. LPPLPPPL). Potem wczytaj sejwa i użyj właściwej kombinacji, oszczędzając w ten sposób wytrychy. Tak samo postępuj z zamkniętymi drzwiami.

## Do dwóch razy sztuka

Nie wiem jak Wy, ale ja już teraz nie mogę się doczekać drugiej części tej gry. Widziałem pierwsze screeny i domyślam się z nich, iż gra będzie miała ten sam interfejs. I dobrze, bo najbardziej obawiałem się tego, że twórcy, pod wpływem nacisków młodzieniaszków, którzy mylą strzelanki FPP z grami cRPG, zmienią to, co dobre, na to, co modne. Dla mnie byłby to początek końca tej pięknie zapowiadającej się sagi.

Ale jest kilka spraw, które mogłyby ulec zmianie. Spraw, które z serii „Gothic" uczyniłyby wręcz doskonałość. Przede wszystkim handel powinien być bardziej urozmaicony (rożne ceny u różnych kupców oraz cecha „targowanie się"). Poza tym przydałby się ogranicznik dla udźwigu, gdyż tak bohater nosi przy sobie wyposażenie o tonażu przekraczającym zdrowy rozsądek. Opcja FPP spokojnie może zostać usunięta, a zamiast niej lepiej byłoby pomyśleć o kucaniu lub czołganiu się (jak w „TR"). Obok wskaźników PŻ i mana powinny znajdować się jednak wartości liczbowe, gdyż teraz czasem nie wiadomo, jakiego eliksiru użyć. A przy okazji, niezłym pomysłem byłoby stałe pomniejszanie wartości PŻ, kiedy nasz bohater nie śpi lub nie je przez jakiś dłuższy czas. Nie wiem, o 1/3 na dobę albo nawet o 1/2. To zmuszałoby do polowań i bywania w osadach. I won z literami KSO na rozgwieżdżonym niebie (co za czubek wpadł na ten pomysł?).

Wbrew pozorom nie są to rzeczy, których brak zbytnio przeszkadza w grze, ale wiecie jak to jest – jak już, to chce się doskonałości. A „Gothic" jest tego bardzo blisko. Na swój sposób. ❐

# NOWINKI

### MORROWIND W OPAŁACH?

**Wydawca „The Elder Scrolls 3: Morrowind" wydał oficjalną informację, iż gra nie pojawi się wcześniej, jak w czerwcu, a może nawet dopiero w lipcu br. Nie wyjaśniono przyczyn tego opóźnienia, choć można domniemywać, iż wpływ na to mają przeciągające się testy wersji beta. Oby obsuwa ta nie poszła na marne.**

### BUGOWISKO

**Ledwie gra „Might & Magic 9" ukazała się na Zachodzie, a już wyszło na jaw, iż bez patchy ani rusz. Łatka dotyczy wersji 1.2 i znajdziecie ją pod adresem ftp.3do.com. A tak między nami – doprawdy, wstyd, panowie. Miejmy nadzieję, że w Polsce ukaże się w sprzedaży już poprawiona wersja.**

### BUGOWISKO 2

**Podobnie problemy z bugami wykazuje inny znamienity erpeg – „Wizardry 8". Mowa o wersji polskojęzycznej. Patch 1.1 (znajdziecie go na stronie www.cdprojekt.info) wprowadza następujące zmiany:**
**– usprawnienie obsługi skryptów dialogowych,**
**– poprawiona baza NPC,**
**– usunięte drobne błędy w tłumaczeniu,**
**– rozwiązany problem z polskimi znakami.**

**Uwaga, po naprawieniu gry nie działają stare sejwy. Niestety.**

### ANOTHER WAR EXCLUSIVE

**Jak donosi wydawca „Another War", firma Mirage Media, gra ta ukaże się także w wersji DVD. Na płycie, oprócz programu, znajdzie się również filmowy dokument przygotowany przez zespół magazynu „Hyper" (Cyfra+) opowiadający o powstawaniu erpega. Prócz tego w zestawie znajdzie się jeszcze gra „Mortyr", T-shirt, duży plakat oraz zestaw nalepek – wszystko za 129 zł. Premiera odbędzie się już 10 maja (recenzja gry w tym numerze na str. 44).**

# GRY BEZ PRĄDU

Opracował: Michał Nowakowski

## ALTERNITY ADVENTURE GAME

# STARCRAFT

Nie, nie moi drodzy, to nie pomyłka. Uważniejsi czytelnicy rubryki „Gry bez prądu" z pewnością pamietają tekst sprzed kilku miesięcy o „D&D Diablo". Tamten tytuł był uproszczoną wersją systemu „Dungeons & Dragons", cały zestaw zaś pozwalał rozegrać sesję RPG w realiach gry komputerowej *Diablo*. „Alternity Adventure Game: Starcraft" to produkt podobny, tyle, że zamiast zasad „D&D" używa uproszczoną mechanikę systemu s-f firmy Wizards of the Coast pod tytułem „Alternity".

Wypada na wstępie zaznaczyć, że „Starcraft" to pozycja przeznaczona przede wszystkim dla tych, którzy dopiero rozpoczynają swą fascynującą przygodę z rolplejami. Całość wyraźnie została opracowana bardziej jako wprowadzenie nowych graczy w środowisko RPG, zaś nazwa „Starcraft" pełni rolę haczyka. Muszę jednak przyznać, że pomimo tego, iż nie jest to duży dodatek pozwalający na rozegranie większych kampanii w świecie gry Blizzarda, z pewnością jego autorzy dołożyli wszelkich starań by był to produkt jak najwyższej jakości.

„Starcraft" przeznaczony jet dla grupki graczy oraz mistrza gry. Podręcznik opisujący uproszczone reguły „Alternity", prowadzi czytelnika za rękę, wyjaśnia wszelkie możliwe zawiłości. Autorzy pomyśleli nawet o tak przyjemnym detalu, jak przykładowej potyczce z Zergami, której poprowadzenie ma ułatwić świeżemu mistrzowi gry, zaznajomienie się ze swoją rolą podczas zabawy, a nowym graczom uzmysłowić w jaki sposób deklarują swe działania podczas walki oraz to jak wielką swobodę mają w kwestii podejmowania decyzji dotyczących czynności wykonywanych przez ich bohaterów. Pomysł godny podziwu, w dodatku zrealizowany z ogromną klasą.

W pudełku do „Starcrafta", poza podręcznikiem opisującym reguły, podstawowych wrogów oraz uniwersum gry komputerowej, znajdują się jeszcze dwie inne książeczki. Pierwsza z nich to „Adventure Book". Zawiera ona cztery gotowe do rozegrania scenariusze, każdy z nich opatrzony licznymi przypisami ułatwiającymi życie mistrzowi gry oraz mapami kluczowych lokacji. Również pod tym względem ludzie z Wizards of the Coast spisali się znakomicie. Nie potrafię sobie wyobrazić lepiej skonstruowanych przygód dla żółtodziobów. Ostatnia książeczka to właściwie plik ośmiu kart postaci, opisujących przykładowych bohaterów ze świata gry Blizzarda, ich umiejętności, cechy, a także przedstawiających sposoby w jakie można modyfikować przygotowanych przez autorów gry herosów. Dodatkowo każda karta zawiera skrótowy spis najważniejszych reguł rządzących rozgrywką, dzięki czemu podczas zabawy początkujący gracz ma wszystkie najważniejsze informacje pod ręką.

Jeżeli znasz kogoś, kto chciałby dowiedzieć się czegoś więcej o rolplejach, ale grube tomiska standardowych systemów skutecznie odstraszają go od zabawy, możesz mu z czystym sumieniem polecić „Alternity Adventure Game: Starcraft". Zestaw ten nie jest co prawda oddzielnym systemem, ale pozwala znakomicie zorientować się w tym o co tak naprawdę chodzi w RPG, w dodatku jego niewątpliwym atutem jest to, że wiedzę przekazuje pod przykrywką sławnego *Starcrafta*. Gwarantuję, że po zapoznaniu się z tak przystępnym materiałem, nawet najbardziej oporni złapią ideę rolplejowania, a może nawet wciągną się w zabawę na dobre, tak jak zdarzyło się to niegdyś każdemu z nas. ❐

Wydawnictwo:
Wizards of the Coast
Polski dystrybutor:
Wydawnictwo ISA
Ocena: 9/10

# THORGAL
## KOLEKCJONERSKA GRA KARCIANA

Myślę, że Thorgala, bohatera jednego z najsławniejszych cyklów komiksowych wszech czasów, nie trzeba przedstawiać nikomu. Tandem Rosiński oraz Van Hamme stworzył na przestrzeni dwudziestu lat prawdziwą legendę, która oczarowała czytelników praktycznie w całej Europie. Thorgal doczekał się już płyty z muzyką zainspirowaną przez albumy komiksowe, trwają prace nad grą komputerową z „synem gwiazd" w roli głównej, zaś niedawno, dzięki wydawnictwu Egmont, do sklepów w całym kraju trafiła kolekcjonerska gra karciana zdobiona rysunkami Rosińskiego. Wydarzenie o tyle istotne, że jest to jednocześnie pierwsza karcianka stworzona przez Polaków. Autorami reguł są Maciej Kocuj i Robert Siniakiewicz, zaś pieczę nad projektem sprawowali Tomek Kreczmar i Tomek Kołodziejczak.

Pierwszą rzeczą, jaka rzuca się w oczy tuż po rozpakowaniu kart są przepiękne ilustracje. Zresztą trudno by było inaczej – kartoniki zdobią przeważnie całe kadry z poszczególnych komiksów z serii. Pełen zestaw składa się z 255 różnych wzorów. Wszystkich kart nie miałem okazji zobaczyć, jednak wyraźnie posłużono się na razie ilustracjami głównie z pierwszych sześciu albumów o „Thorgalu" (nie licząc drobnych wyjątków – widziałem bowiem sporadyczne obrazki z „Gwiezdnego dziecka", czy „Alinoe"). Kadry z pozostałych części cyklu zapewne również pojawią się, ale dopiero w mających się niebawem ukazać dodatkach.

Jeśli chodzi o samą rozgrywkę, można ją opisać w trzech słowach: prosta, wciągająca, emocjonująca. W dużym uproszczeniu zabawa polega na wypełnianiu różnego rodzaju misji, za które gracze zbierają punkty zwycięstwa, decydujące o wygranej podczas partyjki. Każde zadanie wymaga użycia bohatera o odpowiednio wysokich cechach (są tu trzy współczynniki Kondycja, Przebiegłość, Szczęście – poszczególne misje testują inne współczynniki), gracz wypełniający misję może dodatkowo wspomóc swych herosów przedmiotami, atutami podstępów i czarami; przeciwnik z kolei ma możliwość wystawienia drużyny przeszkadzającej. W praniu wygląda to tak, że każdy z graczy wypełnia niejako jednocześnie i w kolejności zgodnej z inicjatywą zadania, a także zagrywa atuty mające na celu wspomożenie własnych ludzi i utrudnienie życia ekipie przeciwnika. Może się wydawać, że taka zabawa jest na dłuższą metę nudna, muszę jednak wspomnieć, że liczba kart, sposobów ich działania i ogromna możliwość kombinowania w ramach posiadanego zestawu atutów, sprawiają, że „Thorgal – KGK" to znakomite wyzwanie dla szarych komórek każdego miłośnika karcianek.

Nie wszystko jednak w „Thorgalu" jest idealne. Elementem, który moim zdaniem szwankuje w przypadku tej karcianki jest chociażby instrukcja. Zabrakło tu miejsca na tak istotną w przypadku nowego tytułu grę przykładową, ponadto niektóre z sekcji książeczki zostały napisane nieco chaotycznie – widać, że autorzy wiedzieli co dokładnie chcieli wytłumaczyć, ale nie udało im się tego dokładnie poukładać. Moja druga uwaga dotyczy z kolei odrobinę zbyt dużej liczby atutów, które działają tylko i wyłącznie na konkretną kartę. Taka konstrukcja gry w przypadku karcianki sprawia, że na etapie tworzenia talii znacznie uszczupla się zasób kart uniwersalnych, które można zastosować w dowolnym decku. Liczba podobnych atutów nie jest na szczęście aż tak przytłaczająca by wpłynąć na ogólną ocenę gry. Fani Thorgala nareszcie mają własną karciankę. ❐

Wydawca: Egmont Polska
Ocena: 8/10

## Z KRAJU

**Grupka młodych zapaleńców rozpoczęła prace nad polskiej produkcji światem do systemu „Dungeons & Dragons". Dotychczasowe efekty ich pracy można obejrzeć na stronce http://www.smocze.krainy.prv.pl/. Zapowiada się ciekawie, choć na razie autorzy witryny nie zamieścili jeszcze zbyt wielu materiałów. Z całą pewnością jednak warto trzymać rękę na pulsie.**

## ZE ŚWIATA

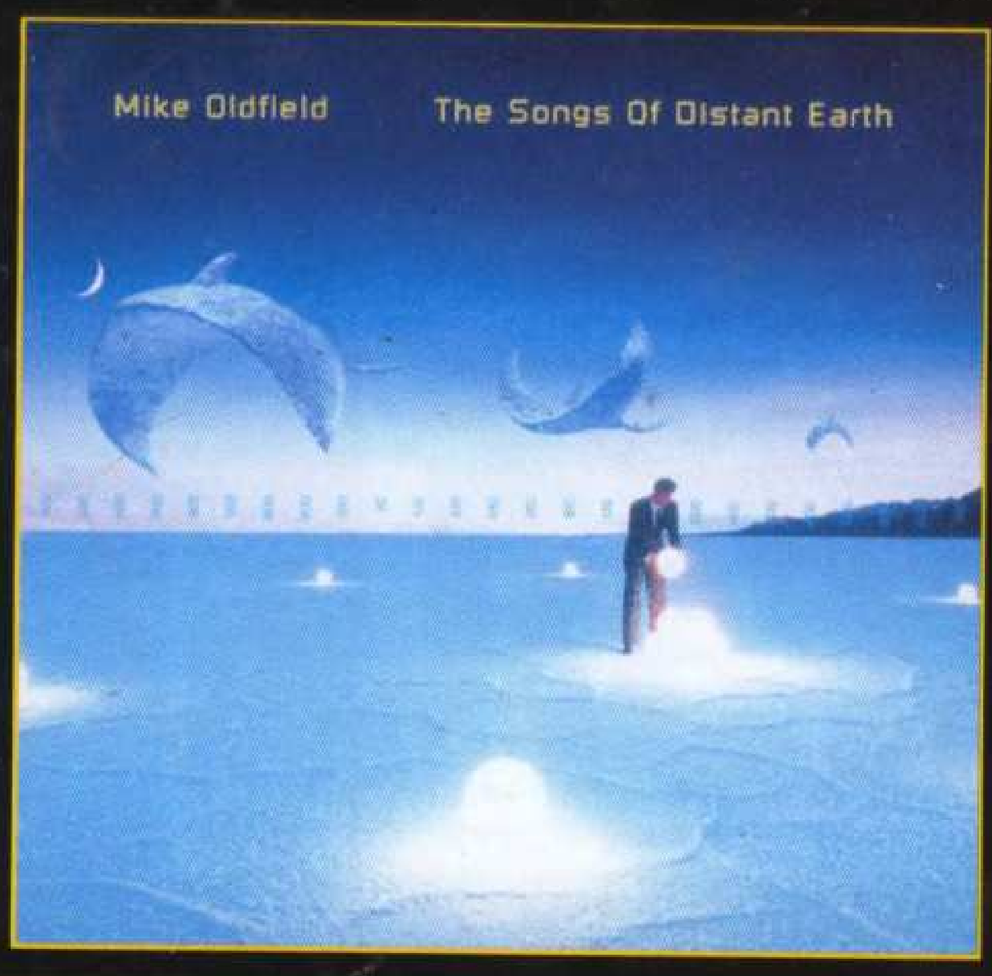
**Dopiero co pojawił się pierwszy dodatek do „Władcy Pierścieni KGK" pod tytułem „Mines of Moria" (na razie nie ma jeszcze polskiej wersji), a Decipher już zapowiedział wydanie kolejnego o nazwie „Realms of the Elf Lords". Wiadomo już, że pojawi się w nim Arwena jako jeździec oraz wydarzenie „Hand of Sauron".**

**Pod adresem internetowym http://www.angelfire.com/clone/natai/ można znaleźć nowy system RPG w klimatach s-f pod tytułem „Proteus". Akcja gry osadzona jest w dalekiej przyszłości, kiedy ludzie dawno zdążyli już zapomnieć o Ziemi. Obecnie niedobitki ludzkości mieszkają wraz z innymi rasami na planecie Ad Tair, zniszczonej straszliwym kataklizmem. System można ściągnąć za darmo, autor prosi jedynie o podanie swoich namiarów w celu umożlwienia swobodnego przepływu informacji pomiędzy graczami z całego świata. Brzmi interesująco.**

**Firma Three Sixty Publishing rzuciła za oceanem do sprzedaży parę interesujących pozycji. „Weird Press" to rolplej pozwalający graczom przybrać role pismaków z brukowców, tropiących niesamowite historie rodem z „Archwium X". „StarLegion" z kolei jest dziełem Colina Fiska, współautora systemu „Cyberpunk 2020" – system rzuca graczy w daleką przyszłość, umożliwiając im eksplorację licznych zakątków wszechświata. Wreszcie „Bloodelsland" to RPG dla miłośników pirackich przygód na Karaibach. Wątpliwym jest jednak to, czy kiedykolwiek ujrzymy któryś z tych tytułów w naszym kraju.**

MUZYKA

Pośród wielu twórców awangardowych minionego stulecia Mike Oldfield zapisał się z pewnością jako kompozytor równie oryginalny, co nowoczesny. Jego słynne „Tubular Bells" do dzisiaj fascynują słuchaczy na całym świecie. W drugiej połowie lat dziewięćdziesiątych miał on jednak okazję stworzyć płytę wyjątkową, która może przynieść inspirację również graczom komputerowym. Chodzi tu mianowicie o „Songs of Distant Earth", refleksyjny album o jednoznacznym klimacie podróży przez wszechświat. Nic zresztą dziwnego skoro dzieło oparte zostało na znanej książce Artura C. Clarke'a pod tym samym tytułem. Cóż czeka nas zatem po włożeniu płyty do napędu CD? Szesnaście utworów, pozornie spokojnych, a jednak zawierających potężny ładunek ekspresji, które powoli budują unikalną atmosferę. O ponadczasowym przesłaniu płyty świadczy nie tylko wyjątkowa i wyrazista muzyka Oldfielda, który nie waha się tym razem sięgnąć po instrumenty elektroniczne, ale również tytuły poszczególnych utworów. Wskazują one na tajemniczość ludzkiej natury. Człowiek sięgając gwiazd jednocześnie poszukuje własnej duszy, o czym traktują utwory takie jak „First Landing", „Prayer for the Earth", czy „Hibernaculum".



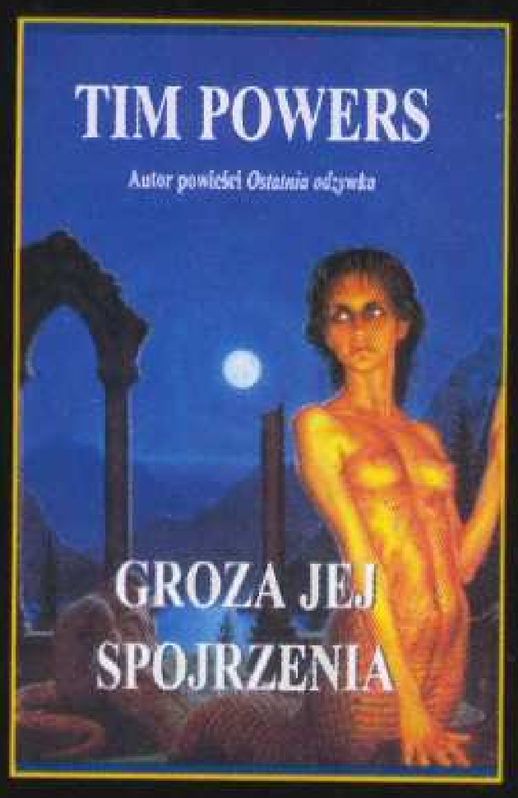

„Songs of Distant Earth" jest dziełem wyjątkowym w twórczości kompozytora, będąc zupełnie różnym od jego wcześniejszych dokonań. Warto się z nim zapoznać, by zobaczyć wszechświat od nieco innej strony.

**Piotr Bilski**

---

Mike Oldfield – Songs of Distant Earth
Wyd. SPV Poland 2002.

KSIĄŻKI




Tim Powers, porównywany często do Philipa K. Dicka, urodził się w Nowym Jorku, a obecnie mieszka w Kalifornii. Jest autorem m.in. „Ostatniej odzywki", gdzie ożywają postacie z kart Tarota, oraz „Serca Zachodu", opowieści o wiedeńskim browarze, w którym produkuje się piwo podtrzymujące cywilizację. Tim Powers ma zagorzałych fanów na pięciu kontynentach i talent do mieszania literackich konwencji. Lubi też pisać o postaciach i wydarzeniach historycznych, do znanych faktów dorzucając coś od siebie, czyli kreując alternatywną historię.

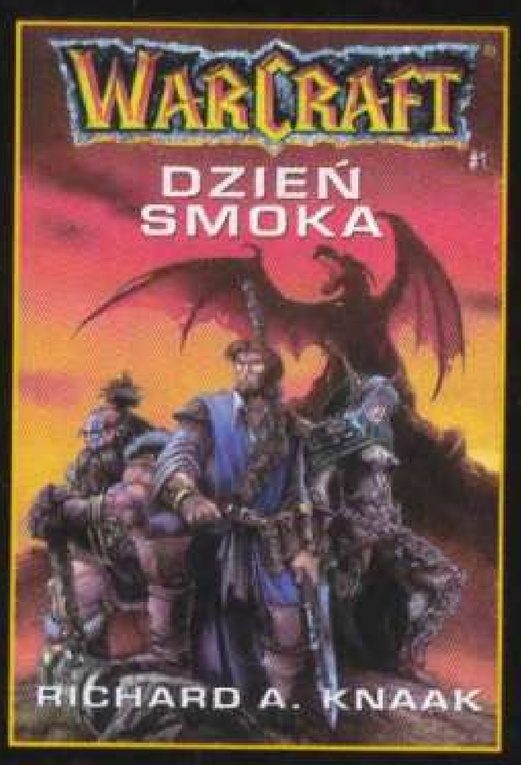
Napisana pod koniec lat 80. „Groza jej spojrzenia" wpisuje się w taki właśnie wzorzec. Akcja powieści rozgrywa się na początku XIX wieku, a główny protagonista, Michael Crawford, poznając swoje przeznaczenie i prawdę o drugiej rasie zamieszkującej Ziemię, napotyka po drodze takie postacie, jak Keats, Shelley oraz Byron. Kiedy dzień po ślubie znajduje żonę zmasakrowaną w hotelowym pokoju, Crawford zdaje sobie sprawę, że podejrzenie padnie na niego i ucieka. W Anglii poznaje młodego studenta medycyny, Keatsa, a potem cudem ratuje życie, kiedy ktoś próbuje go zabić. Wtedy też po raz pierwszy słyszy o rasie, która egzystuje obok ludzi, żerując na nich. Prawda jest przerażająca, a kolejne jej odsłony odkrywają przed Crawfordem tajemnice jego przeszości. Dowiaduje się kim była jego żona, kim jest on sam i jak rozpoznać żądne krwi istoty, które z łatwością przybierają ludzką postać. W tle mamy zręcznie wkomponowane historyczne spotkanie nad Jeziorem Genewskim, które zaowocowało narodzinami „Frankensteina" Mary Shelley oraz opowiadania „Wampir" Polidoriego. Fikcja zatem miesza się z prawdą, a rzeczywiste zdarzenia mają swe fikcyjne źródło.

Twórczość Tima Powersa, który tak jak Dick doszukuje się drugiego dna w naszej rzeczywistości, to fajerwerk niczym nieskrępowanej wyobraźni, ale przede wszystkim dobra zabawa.

**Wojciech M. Chudziński**

---

„Groza jej spojrzenia"
Tim Powers
Tłum. Małgorzata Kicana.
Wyd. Zysk i S-ka. Poznań 2001.




Są książki, które przykuwają uwagę bardziej niż najlepsza gra. Są takie, które czyta się z zapartym tchem, utożsamia z bohaterami. Są też takie, które z ulgą odkłada się na najwyższą półkę po przebrnięciu przez kilka zaledwie stron. „Warcraft: Dzień Smoka" Richarda A. Knaaka (znanego z literackiej adaptacji „Diablo") nie należy do żadnej z powyższych kategorii. To po prostu kolejna solidnie napisana czytanka fantasy, nie wnosząca jednak do gatunku prawie nic nowego. Lektura wprowadza czytelnika w świat Azeroth, spustoszony wojną z orkami, w którym zwycięskie królestwa elfów, ludzi i krasnoludów nie mogą porozumieć się w sprawie pokojowego status quo. Orkowie korzystają z niesnasek sojuszników by się zjednoczyć i umocnić, a na scenę polityczną wkracza najpotężniejszy i najbardziej podstępny ze smoków – Czarna Śmierć, toczący prywatną wojnę z całym światem. Na szczęście jest jeszcze pewien niedoświadczony, ale całkiem rozsądny czarodziej Rhonin, jego przyjaciółka elfia łowczyni i krasnoludzki jeździec gryfów, wspierani przez smoczego maga. Tak archetypicznej drużynie śmiałków trudno się przeciwstawić nawet będąc Czarną Śmiercią. Zakończenie jest do przewidzenia, ale całość czyta się nie bez przyjemności. Kilka ciekawych pomysłów, wartka akcja i naprawdę dobrze opisane walki smoków i gryfów to mocne strony „Dnia Smoka". Są też minusy – uparte odnoszenie się do smoków jako „lewiatanów", dłużyzny, naiwność pewnych wątków – jak na przykład niewytłumaczalna bierność wojsk sojuszniczych, które mimo ogromnej przewagi nie niszczą orków lecz toczą z nimi (sic!) wojnę pozycyjną. Z czystym sumieniem polecam fanatykom starego dobrego „Warcrafta" (naprawdę pozwala przypomnieć sobie klimat gry) i co bardziej bezkrytycznym czytelnikom fantasy. Pozostali – na własne ryzyko.

**Marcin Woźniak**

---

„Warcraft: Dzień smoka"
Richard A. Knaak,
Wydawnictwo ISA,.
Warszawa 2001

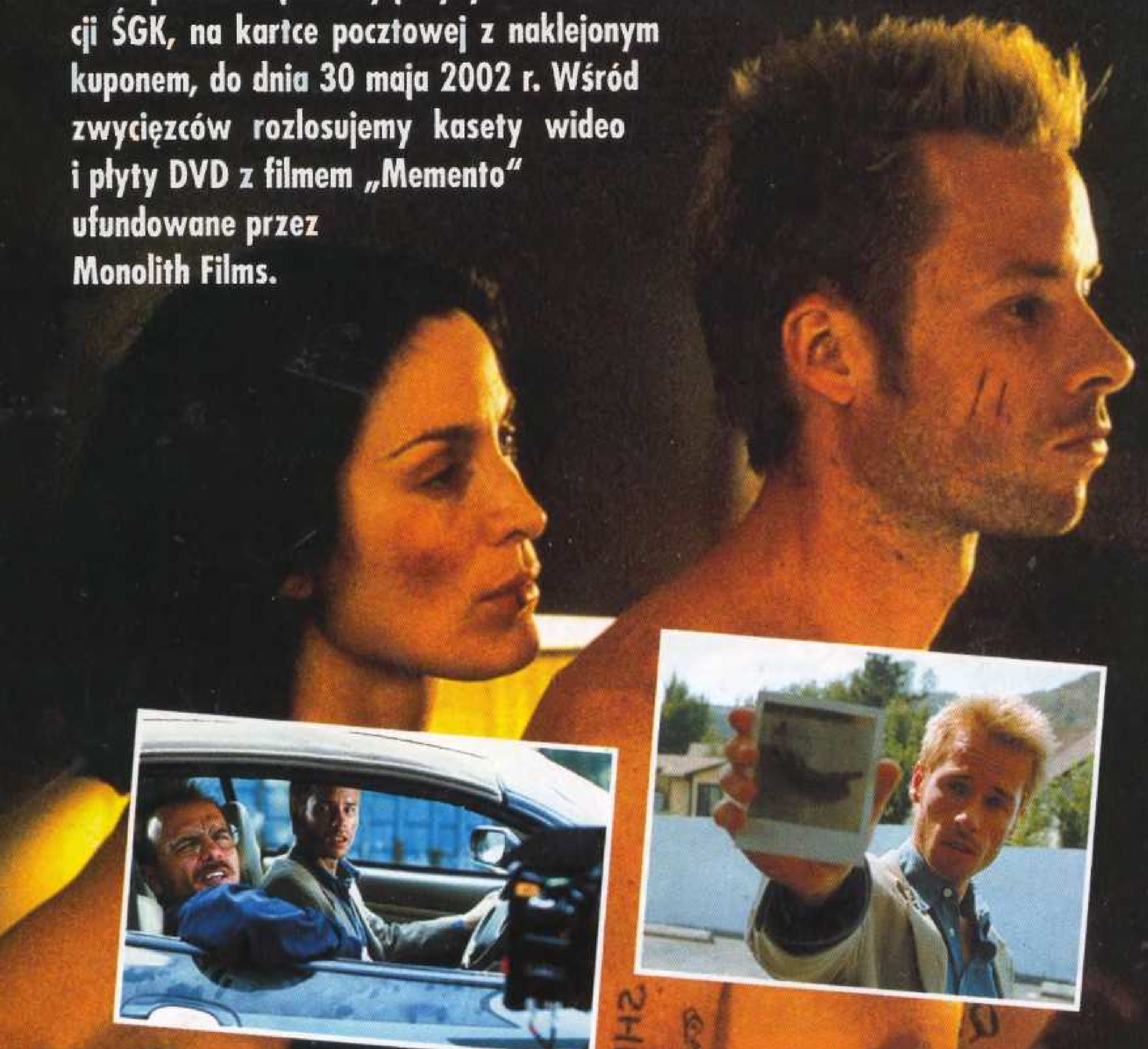
# KONKURS MEMENTO

**Film młodego amerykańskiego reżysera, Christophera Nolana, to jeden z najciekawszych filmów ostatnich lat. Historia głównego bohatera Leonarda, który poszukuje mordercy swojej żony, wciąga widza od pierwszych minut. Nolan przedstawił swoją opowieść od końca. Scena po scenie cofamy się do początku historii. Jednak największą ciekawostką jest niezwykły pomysł fabularny. Leonard, bohater filmu, cierpi bowiem na „brak pamięci krótkotrwałej". Wie kim jest, ale od chwili wypadku i śmierci żony zapomina wszystko, co wydarzyło się kilka minut wcześniej. Aby odnaleźć mordercę zapisuje wszystko na kartkach papieru i robi zdjęcia. A najistotniejsze wiadomości utrwala za pomocą tatuażu na swoim ciele.**

**Znakomity scenariusz i świetni aktorzy to główne atuty obrazu Nolana (główną rolę zagrał Guy Pierce, a partnerują mu Carrie Anne-Moss i Joe Pantoliano). Dlatego „Memento" to film, którego nie można przegapić.**

**Z okazji premiery filmu na wideo i DVD, zapraszamy wszystkich Czytelników ŚGK do konkursu. Aby wziąć w nim udział, należy podać tytuły przynajmniej dwóch filmów, w których zagrał Guy Pierce.**

**Odpowiedzi prosimy przysyłać na adres redakcji ŚGK, na kartce pocztowej z naklejonym kuponem, do dnia 30 maja 2002 r. Wśród zwycięzców rozlosujemy kasety wideo i płyty DVD z filmem „Memento" ufundowane przez Monolith Films.**

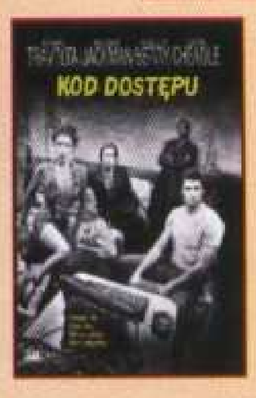






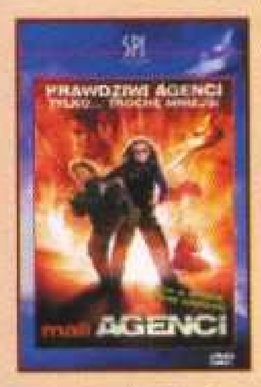
# DVD

## KOD DOSTĘPU



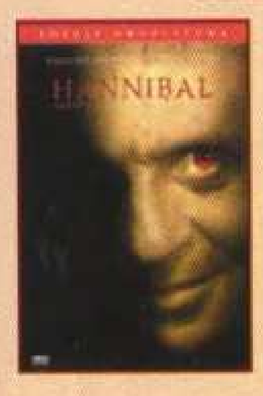

Dominic Sena zrealizował to perfekcyjne kino akcji. Historia spisku tajnego agenta jest oczywiście nieprawdopodobna, ale nie ona odgrywa w filmie główną rolę. Prym wiodą efekty specjalne i wspaniałe zdjęcia. I choćby dla nich, nie licząc gwiazd w obsadzie (J. Travolta, H. Jackman), warto sięgnąć po tę płytę. A na deser sporo naprawdę niezłych dodatków. Wśród nich dwa alternatywne zakończenia, filmy dokumentalne o realizacji i sporo wywiadów. Na deser opcje na DVD-ROM i kilka rodzynków dla tych, którzy odgadną hasło otwierające do nich dostęp.

## MALI AGENCI




Robert Rodriguez („Desperado" i „Od zmierzchu do świtu") umie bawić się, realizując świetne kino. Tym razem umieścił szpiegowską stylistykę przygód Jamesa Bonda w świecie dzieci, gdzie małoletnie rodzeństwo musi ratować swoich rodziców, wykorzystując arsenał bajkowych gadżetów. Znakomite efekty specjalne, sporo humoru i atmosfera familijnej zabawy z gwiazdami w obsadzie (A. Banderas), to główne zalety „Małych agentów". Na DVD można jeszcze zerknąć do ciekawych dodatków o realizacji filmu, który już doczekał się sequela.

## HANNIBAL




Ciąg dalszy przygód dr Hannibala „Kanibala" Lectera był jednym z najbardziej oczekiwanych filmów ubiegłego roku. Tym bardziej, że reżyserem był sam Ridley Scott (ostatnio „Gladiator"). Niestety, Scott w odróżnieniu od J. Demme nie miał tak wspaniałej powieści jak „Milczenie owiec", bowiem ciąg dalszy autorstwa Thomasa Harrisa jest dużo gorszy. Niemniej film i tak ogląda się dobrze, szczególnie część rozgrywającą się we Florencji. Poza Hopkinsem trudno o wybitne kreacje doskonałych skądinąd aktorów (J. Moore czy G. Oldman), ale film trzyma w napięciu.

Dwupłytowa edycja DVD została wydana wspaniale. Poza filmem wyposażonym w dźwięk w formacie DTS, na drugim dysku znalazły się ponad 4 godziny dodatków, m. in. usunięte sceny, wersje zakończenia, komentarze czy galeria zdjęć.

## KONKURS

**Pytanie konkursowe: Wymień trzy tytuły filmów sensacyjnych, w których zagrał John Travolta.**

**Odpowiedzi, wyłącznie na kartkach pocztowych z naklejonym kuponem konkursowym, należy nadsyłać na adres redakcji ŚGK do dnia 31 maja br. Wśród autorów rozlosujemy płyty DVD z filmem.**

kupon konkursowy
„KOD DOSTĘPU"

## Z ostatniej chwili...

**31 marca Tajwan nawiedziło trzęsienie ziemi. Na szczęście, nie powinno to mieć wpływu na funkcjonowanie tamtejszych firm branży technologicznej. Podczas jednego z poprzednich trzęsień – 21 września 1999 roku – uszkodzone zostało kilka fabryk producentów podzespołów komputerowych, co spowodowało zauważalny wzrost cen półprzewodników i części do komputerów. Tym razem prawie wszystkie firmy były przygotowane do takiej sytuacji i marcowe trzęsienie ziemi, choć siła wstrząsów przekroczyła 4 stopnie, spowodowało znikome straty.**

**Znacznie mniej odporny okazał się... Internet Explorer. Nie zagrażają mu co prawda trzęsienia ziemi lecz hackerzy. Microsoft opublikował bowiem łatkę usuwającą dwa poważne błędy w przeglądarce Internet Explorer od wersji 5.0 do 6.0 współpracującej z systemem operacyjnym Windows NT i 2000. Pierwsza z dziur pozwala włamywaczowi umieścić złośliwy kod programu w komputerze ofiary, posługując się tak zwanym cookie. Natomiast drugi z błędów umożliwia umieszczenie w kodzie strony WWW instrukcji uruchamiających dowolny program wykonywalny, zapisany na dysku użytkownika. Microsoft określił oba błędy w przeglądarce jako „poważne".**

**Bardzo odporny, ale tym razem na zdrowy rozsądek, okazał się także... rząd Kanady. Przygotowuje bowiem propozycję poprawki do ustawy o prawie autorskim. Na jej mocy czyste płyty CD i odtwarzacze MP3 zostaną obłożone specjalnym podatkiem. Wytwórnie płytowe domagają się rekompensaty za plagę piractwa, która rozszerza się wraz z upowszechnieniem nowych technologii. Mają nią być właśnie nowe opłaty. Wedle propozycji każda płyta CD-R zostanie obciążona opłatą 1,23 dolara kanadyjskiego, a każdy odtwarzacz MP3 sprzedawany w Kanadzie będzie droższy o 100 dolarów. Podatkiem obłożone zostaną także inne nośniki – m.in. czyste płyty DVD i karty Flash.**

# PRAWDZIWIE CZYSTY DŹWIĘK

## Nowe głośniki Logitecha

*www.logitech.com*

Podczas tegorocznych targów CeBIT Logitech przedstawił nową serię głośników komputerowych o oznaczeniu „Z". Głośniki z tej serii – Z-560, Z-540 oraz Z-340 łączy w sobie doskonałe możliwości akustyczne i nowoczesny design. Na uwagę zasługuje model Z-560. To pięcioczęściowy zestaw audio – surround oferujący moc 400 W. Zastosowanie specjalnych rozwiązań w membranach satelit sprawia ze mogą one wytwarzać zarówno tony wysokie jak i niskie. W membranach zastosowano aluminiowe stożki, które w połączeniu z nowoczesną i bardzo precyzyjną elektroniką są w stanie przekazać z dużą dokładnością każdy dźwięk. W komplecie z głośnikami dołączone są specjalne zaczepy które umożliwiają postawienie zestawu tam gdzie chce tego użytkownik, bądź zawieszenie na ścianie. Moc każdego głośnika satelitarnego to 53 waty RMS co przy czterech satelitach daje łączną moc 212W RMS. Głośniki posiadają opatentowaną już technikę dźwięku M3D Matrix. M3D sprawia, że wytwarzany dźwięk otacza użytkownika swoim idealnie czystym brzmieniem. Z-560 posiada dodatkowo w komplecie pilota SoundTouch do obsługi ustawień dźwięku. Wraz z głośnikami Z-560 nabywca otrzymuje certyfikat zgodności ze standardem THX opracowanym przez Lucasfilm – firmę Georga Lucasa odpowiedzialną za tworzenie „Gwiezdnych Wojen", „Indiany Jones" oraz wielu innych hitów kinowych. Pozostałe modele z serii to pięcioczęściowy model Z-540. Oferuje on moc 40 W przy zachowaniu tak samo dobrych parametrów dźwięku co Z-560. Natomiast model Z-340 składa się z 3 elementów – dwóch głośników i subwoofera i oferuje łączną moc 32 W. Sugerowane ceny zestawów to 1269 zł (Z-560), 389 zł (Z-540) i 275 zł (Z-340).

# NAPRAWDĘ UNIWERSALNA

## Luksusowa kierownica

*www.media-tech.pl*

W ofercie Media-Techa pojawiła się nowa kierownica Rumble Racer Advanced (o symbolu MT165). Pomimo zmniejszonych rozmiarów urządzenie ma wszystkie właściwości kierownicy o „normalnych" rozmiarach. Dodatkowo RRA łączy w sobie funkcje kierownicy oraz gamepada. W zestawie znajduje się ponadto moduł pedałów gazu i hamulca oraz moduł hamulca ręcznego z manetką zmiany biegów. Urządzenie zostało wyposażone w technologię wibracji Vibration Force pozwalającą dosłownie poczuć emocje szaleńczego wyścigu i akcję gier zręcznościowych, zgodną ze stosowanymi w grach protokołami Force Feedback i Vibration Feedback. Kierownica w miejscach zwykle trzymanych przez dłonie gracza pokryta jest gumową powłoką w celu zapewnienia wyższego komfortu gry. W kole kierownicy zamontowano aż 11 przycisków (z czego jeden jest przyciskiem zmiany trybów pracy), krzyżak kierunków oraz dwa analogowe wiosełka, pracujące zamiennie z pedałami. Oznacza to, że przełączając mały przełącznik przy podstawie kierownicy, można korzystać albo z wiosełek albo z pedałów. W kole kierownicy zamontowano również diody LED informujące o stanie oraz trybie pracy, w jakim znajduje się urządzenie. Rumble Racer Advanced podłączany jest do komputera za pomocą interfejsu USB. Cena urządzenia to 129,90 zł.

# NOWY W WYŚCIGU

## Układy graficzne SiSa

*www.sis.com.tw*

W wyścigu o najlepszy układ grafiki 3D pojawi się nowy gracz. Podczas konferencji Game Developers Conference 2002 firma SiS zamierza zaprezentować procesor graficzny, który zdaniem producenta zrewolucjonizuje grafikę trójwymiarową w komputerach PC. Układ oznaczony symbolem SiS 330 jest reklamowany jako chip „8x8", czyli obsługujący zarówno złącze AGP 8x (pracujące z częstotliwością 533 MHz), jak i interfejs DirectX 8.1. Z opublikowanych do tej pory informacji o zapowiadanym chipie można wywnioskować, że urządzenie to wyposażone jest w sprzętową obsługę zaawansowanych operacji na teksturach (tzw. Pixel Shader) oraz wbudowany procesor wideo. Z drugiej strony pojawiają się domysły, że druga połowa usprawnień DirectX 8.1, czyli jednostka przetwarzająca obiekty trójwymiarowe (Vertex Shader), jest emulowana programowo przez sterowniki. Jednak przy możliwościach współczesnych procesorów może to oznaczać wręcz wzrost wydajności w porównaniu z niektórymi rozwiązaniami sprzętowymi.

# BEZ KABLA I KULKI

## Bezprzewodowa mysz optyczna

www.trust.com/computer/

Do polskich sklepów trafiła nowa bezprzewodowa mysz optyczna Ami Mouse 250 SX Wireless Optical produkowana przez firmę Trust. Urządzenie wyposażono w pięć przycisków i rolkę a można je podłączyć do portu PS/2 lub USB. Natomiast transmisja pomiędzy stacją bazową a myszką odbywa się z wykorzystaniem fal radiowych w paśmie 27 MHz. Bardzo ciekawym rozwiązaniem zastosowanym w myszce jest możliwość doładowania akumulatorów nawet w czasie pracy, a także po wyłączeniu komputera, poprzez port PS2 (o ile komputer jest zgodny z normą ACPI). Myszka Ami Mouse 250 SX Wireless Optical kosztuje 186 zł.

# PRZENOŚNY DIVX

## Kieszonkowy odtwarzacz audio-video

www.amaxhk.com

Do sprzedaży trafiła właśnie nowa wersja przenośnego odtwarzacza NAPA DAV510 (model DAV309 opisywaliśmy w numerze ŚGK 2/01). Najnowsza NAPA potrafi odtwarzać zarówno pliki MP3 oraz płyty CD-Audio jak i filmy zapisane w formacie Super Video CD, Video CD oraz na płytach DVD. Dodatkowo NAPA DAV510 umie odtworzyć film zapisany w popularnym formacie DivX. Urządzenie nie jest wyposażone we własny wyświetlacz i aby oglądać filmy trzeba podłączyć je do telewizora poprzez wyjście Euro (SCART), Composite Video lub S-Video. Cena najnowszego modelu NAPA to 1500 zł.

# COMBO TOSHIBY

## Nagra CDR i przeczyta DVD

www.toshiba.com

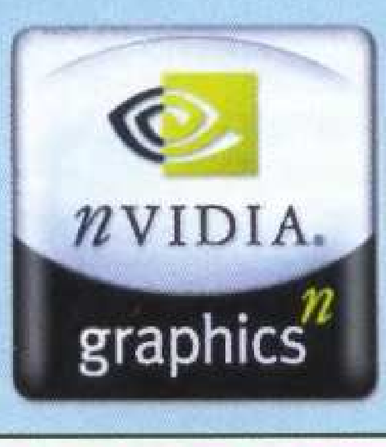
Najnowszy model nagrywarki Toshiby SD-R1202 trafił do Polski i będzie dystrybuowany przez firmę Alstor. SD-R1202 to uniwersalny napęd (tak zwane combo) zapisujący płyty CD-R z prędkością 16x, a CD-RW z prędkością 10x. Odczyt odbywa się przy prędkości 40x. Dodatkowo Toshiba odczytuje płyty DVD z prędkością 12x. Urządzenie wyposażone jest w 2-megabajtowy bufor oraz technologię chroniącą przed występowaniem błędu buffer underrun. Opisywane combo odtwarza wszystkie popularne formaty CD oraz DVD, w tym DVD-R, DVD-RW i DVD+RW. Nagrywarka sprzedawana jest wraz z pakietem oprogramowania Instant CD/DVD 6.0 niemieckiej firmy VOB oraz aplikacjami Power DVD 4.0 i MusicMatch Jukebox w cenie 800 zł.

# GEFORCE 5

## Nie będzie następcy?

www.nvidia.com

Wszystko wskazuje na to, że GeForce 5 nigdy nie powstanie. Przecieki z nVidii wskazują, że jesienią światu zostanie pokazana zupełnie nowa rodzina procesorów graficznych. Nowy członek rodziny GeForce zamiast standardowych zmian takich jak zwiększenie częstotliwości taktowania i dodania nowych efektów realizowanych przez chipset – co od wielu już lat było standardowym sposobem „tworzenia" nowych układów, ma posiadać zupełnie nową architekturę. Na razie niestety brak jakichkolwiek informacji, na czym rewolucyjne zmiany będą polegać. Nie wiadomo też, jak nazywać się będzie nowy układ. Nie należy się jednak obawiać o brak informacji. Marketing nVidii z pewnością zadba, aby kolejne informacje „przeciekały" odpowiednio często.




# KOSTKA TANIEJE

## Tańsze Nintendo Cube

www.nintendo.com

W najbliższych miesiącach Nintendo zamierza obniżyć cenę konsoli GameCube – podjęcie tej decyzji uzależnione jest od ewentualnych spadków cen Sony PlayStation 2. Dzisiaj PlayStation 2 kosztuje w Stanach Zjednoczonych 299 dolarów, jednak coraz częściej pojawiają się plotki, że cena PS2 spadnie niedługo do 199 dolarów. A dokładnie tyle kosztuje obecnie GameCube. Nintendo uważa natomiast, że GameCube powinna być zdecydowanie tańsza niż produkt Sony. W związku z tym GameCube – choć na rynku amerykańskim sprzedawane jest dopiero od 18 listopada 2001 – prawdopodobnie potanieje. Nie podano jednak, jakiego rzędu obniżka jest planowana. Niepotwierdzone jak dotąd informacje mówią o spadku cen Play Station 2 już w maju – informacja o tym Sony ma rzekomo ogłosić oficjalnie podczas wystawy Electronic Entertainment Expo. Jeśli to się potwierdzi, przeceny GameCube można się spodziewać nie później niż w wakacje. Możliwe także, że po obniżce cen Play Station 2 i GameCube spadnie także cena konsoli Xbox.

# PRZENOŚNE GIGABAJTY

## Dyski zewnętrzne FireWire

www.firewiredirect.com

Firma FirewireDirect.com sprzedaje zewnętrzne dyski twarde z interfejsem FireWire o oznaczeniu Spark III EmPowered. Od innych urządzeń tego typu różni je wbudowany akumulator litowo-jonowy, dzięki czemu może pracować bez dodatkowego zasilacza. Rozwiązanie to umożliwia współpracę dysku zarówno z komputerami stacjonarnymi, jak i laptopami, które mogłyby sobie nie poradzić z dodatkowym obciążeniem swych akumulatorów. W urządzeniu montowane są 2,5-calowe twarde dyski o pojemnościach od 10 do 40 GB. Za „tłumaczenie" sygnałów ze standardu ATA5 na łącze FireWire odpowiada chip Oxford Semiconductor 911. Akumulatory Sparka III można doładowywać poprzez złącze FireWire podczas pracy urządzenia lub przez zewnętrzny zasilacz sieciowy. Ceny urządzeń zależą od pojemności wbudowanego dysku i wynoszą od 200 do 390 dolarów.

# KOLEJNY RADEON

## ATI Radeon 10000

www.ati.com

**Najnowszy układ z serii Radeonów, znany do tej pory pod oznaczeniem R300, będzie prawdopodobnie sprzedawany jako Radeon 10000. Według nieoficjalnych jeszcze informacji, nowy chip będzie obsługiwał 8 potoków renderowania pikseli z czterema jednostkami teksturowania na każdy potok. Dla porównania – najsilniejszy obecnie układ graficzny ATI – Radeon 8500 obsługuje „jedynie" 4 potoki renderowania. Radeon 10000 będzie także wyposażony w dwie jednostki cieniowani pikseli (pixel shader) dwie zajmujące się cieniowaniem wierzchołków (vertex shader). Największy rywal nowego układu ATI – GeForce 4 TI także wyposażony jest w dwa moduły vertex shader, ale za to ma tylko jeden poto pixel shader. Radeon 10000 ma także w pełni wykorzystywać możliwości sterowników DirectX 9.1. Pierwsze egzemplarze nowych Radeonów powinny być gotowe pod koniec kwietnia, jednak sprzedaż kart wykorzystujących te układy rozpocznie się najprawdopodobniej nie wcześniej niż we wrześniu.**

# KRZEMOWY MŁOT

## Nowy procesor AMD

www.amd.com

Podczas tegorocznych, odbywających się w Hanowerze, targów CeBIT firma AMD zdradziła kilka szczegółów dotyczących najnowszego, 64-bitowego procesora Hammer. Zaprezentowany na targach układ w wersji rdzenia A0 taktowany był zegarem o częstotliwości 1,4 GHz. Następna wersja rdzenia (A1), która już niedługo ma zostać zaprezentowana, będzie już pracowała z częstotliwością 1,8-2 GHz. Wykorzystując stosowany obecnie w Athlonach XP sposób oznaczeń, pierwsze Hammery będzie można pod względem wydajności określić oznaczeniami 3400+. Wydajność nowych układów podczas wykonywania operacji 32-bitowych będzie o 15 procent większa od Athlona XP taktowanego zegarem o tej samej częstotliwości, a po przekompilowaniu aplikacji na 64-bitową wersję użytkownicy Hammera mają uzyskać kolejny, 10-procentowy wzrost wydajności. Nad chipsetami płyt głównych Okazało się również, że nad chipsetami płyt głównych współpracujących z Hammerem pracują już firmy VIA Technologies, SiS, i Ali, najprawdopodobniej więc równocześnie z rozpoczęciem sprzedaży układu dostępne będą już płyty główne wykorzystujące jego możliwości. Co ciekawe, w organizowanym przez redakcję niemieckiego CHIP-a rankingu najlepszych produktów prezentowanych na tegorocznym Cebicie, procesor Hammer zwyciężył w kategorii hardware. To zachwiało nieco potęgą giganta jakim jest Intel. ❐

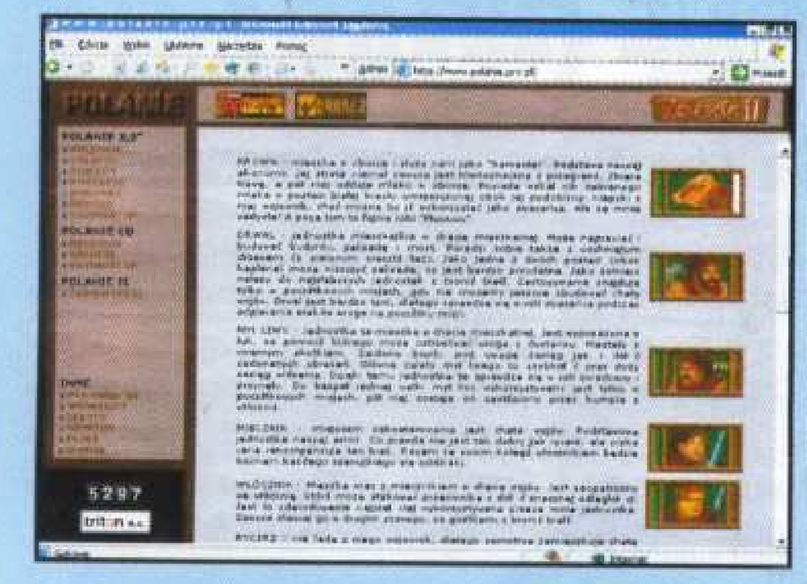
# OPTYCZNY „KOTEK" LOGITECHA

## Bezprzewodowy trackball

www.amd.com

Logitech powiększył swoją ofertę trackballi. Cordless TrackMan Optical bazuje na optycznej, opatentowanej przez Logitech technologii Marble. Technologia ta polega na odczycie przez sensory optyczne punktów naniesionych na kulkę Marble, którą porusza użytkownik. Zaletą takiego rozwiązania jest bardzo duża precyzja oraz zupełna eliminacja elementów mechanicznych. Do komunikacji z komputerem trackball używa bezprzewodowej, radiowej transmisji danych, odbiornik natomiast podłączany jest do PC przy użyciu portu USB lub PS2. Urządzenie poza standardowymi klawiszami wyposażone jest również w rolkę, dodatkowe przyciski drag-lock oraz Cruise Control. Przycisk drag-lock pozwala na szybkie przesuwanie plików, obrazów, tekstu oraz innych danych w komputerze. Cruise Control ma natomiast za zadanie umożliwić szybkie poruszanie się po dużych dokumentach jak na przykład strony internetowe, arkusze kalkulacyjne, pliki tekstowe. Dodatkowo, w miejscu gdzie spoczywa kciuk, konstruktorzy trackballa umiejscowili dwa dodatkowe klawisze które współpracują z przeglądarką internetową – są to klawisze Forward i Back. Według przeprowadzonych badań są to najczęściej używane przez użytkowników internetu klawisze. Logitech Cordless TreackMan Optical dostępny będzie w sprzedaży w pierwszej połowie czerwca 2002 w sugerowanej cenie 249 zł. Urządzenie objęte jest 5 letnią gwarancją producenta.

# CIEKAWE WITRYNY W INTERNECIE



## POLANIE

Strona w pełni poświęcona polskim grom z serii zatytułowanej „Polanie". Znajdziesz tam sporo informacji dotyczących tych gier. Za wyjątkiem oficjalnych materiałów są tam także informacje „spod lady" – wywiad z Mirosławem Dymkiem – twórcą gry, relacja z premiery pierwszych Polan i inne perełki tego typu.

**http:// www.polanie.prv.pl**

## DIGART

Digart to serwis pozwalający na bezpłatne zamieszczanie przez jego użytkowników swoich prac – na przykład skinów, tapet, projektów, pluginów, presetów, poradników a także poezji. Każda kategoria jest podzielona na poszczególne działy, co ułatwia odnalezienie szukanych prac.

**http://www.digart.boo.pl**

## ZRÓB TO SAM

Strona poświęcona ciekawemu projektowi budowy amatorskiego komputera przenośnego. Maniac II, został stworzony przez grupę zapaleńców „w celu twórczego wyżycia się". Ideą jego powstania była chęć stworzenia małego, przenośnego komputera, który można zabrać ze sobą „na zieloną trawkę".

**http://maniac.org.pl**

# BOOTVIS — PRZYSPIESZYĆ PRACĘ WINDOWSA

## Szybkie uruchamianie XP

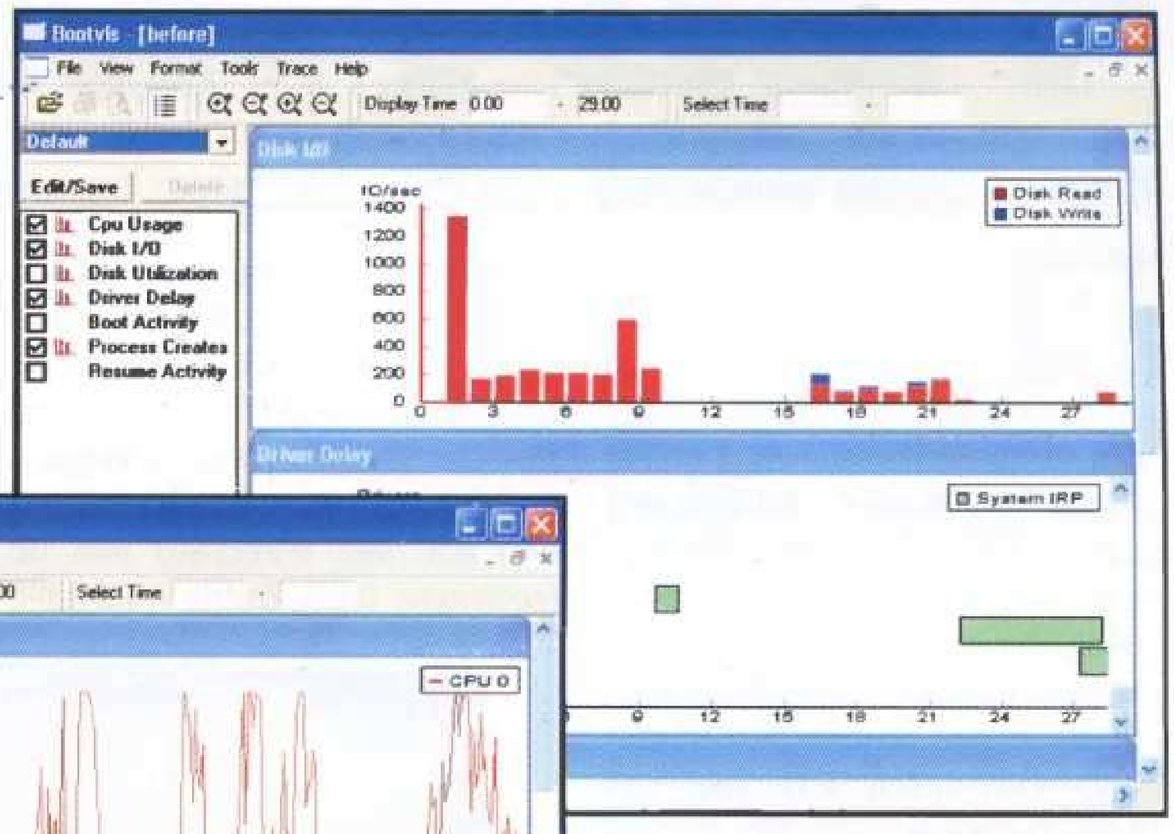
Arkadiusz Matczyński

Patrząc na historię systemu Windows zauważyć można, iż najszybciej uruchamiał się Windows 95. O jego następcy już nie dało się tego samego powiedzieć, nie wspominając o problemach związanych z jego zamykaniem. Najnowszy system Windows XP uruchamia się znacznie szybciej niż Win98, a niewiele wolniej od Win95. Jednak firma **Microsoft** postanowiła wydać niewielki programik, który znacznie przyspiesza nie tylko uruchamianie samego systemu, lecz także jego pracę.

Program ten nosi nazwę **BootVis**. Dostępny jest on bezpłatnie, bez konieczności jakiejkolwiek rejestracji, ze strony **Microsoftu** (http://download.microsoft.com/download/whistler/BTV/1.0/WXP/EN-US/bootVis-tool.exe). Jest to samorozpakowujące się archiwum ZIP. Plik ten należy przenieść z katalogu tymczasowego do dowolnie wybranego i uruchomić.

Z programu **BootVis** należy wybrać opcję z menu File/New/Next Boot + Driver Trace. Wówczas program automatycznie spowoduje ponowne uruchomienie systemu. Przy startowaniu systemu program zostanie automatycznie uruchomiony. W tym czasie nie należy przeprowadzać żadnych czynności, by nie zafałszować wyników. Gdy program zakończy działanie, wyświetli dokładny raport o systemie.

Na podstawie informacji, jakie zebrał programik, będziesz mógł przeanalizować dokładnie, co Windows ładuje przy starcie systemu. Łatwo więc będzie rozpoznać, które sterowniki powodują opóźnienia w jego uruchamianiu. Zanim przejdziesz do opcji optymalizacyjnej zapisz raport korzystając z opcji File/Save as. Będziesz mógł później porównać wyniki.




Optymalizację wykonuje się w następujący sposób. Z menu **Boot Vis** należy wybrać opcję Trace/Optimize System. Wówczas nastąpi ponowny restart komputera i właściwa optymalizacja. Po skończeniu całej operacji program wyłączy się. Jeśli będziesz chciał sprawdzić czy optymalizacja się opłacała, ponownie uruchom **Boot Visa** i wykonaj sprawdzenie korzystając z opcji File/New/Next Boot + Driver Trace. Kolejny restart i już wiadomo.

**Microsoft** zaleca korzystanie z tego programu po każdorazowej zmianie sterowników w systemie. ❐

# HIS A WINDOWS XP

## Microsoft stanął na wysokości zadania

Arkadiusz Matczyński

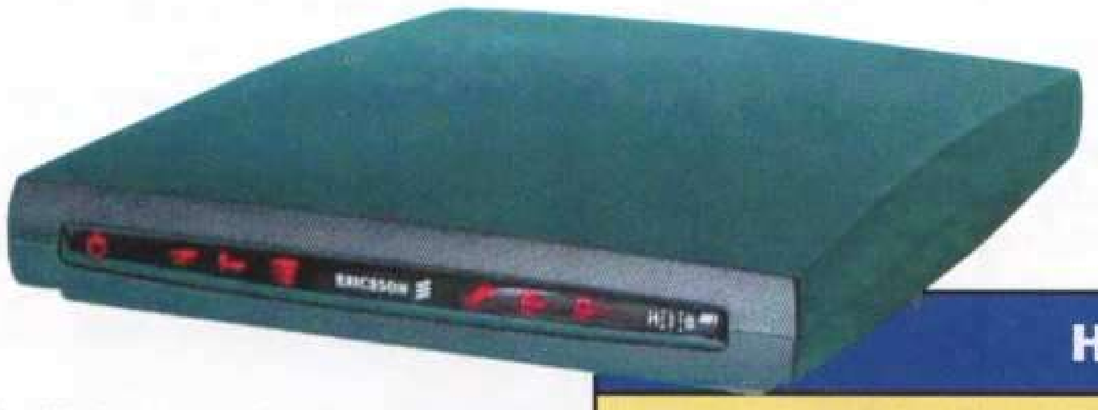
Wielu użytkowników w chwili pojawienia się systemu Windows XP natychmiast postanowiło na niego „przejść". Jakże niemiłą niespodzianką okazało się, iż urządzenie Ericssona – HIS, dostarczane przez Telekomunikację Polską SA dla usługi Stały Dostęp do Internetu nie współpracuje z tym systemem. Problem stał się na tyle poważny, iż Microsoft wziął się ostro do pracy i już w marcu tego roku pojawiała się łatka powodująca poprawne działanie.

Problem objawiał się zawieszaniem, resetowaniem się nie tylko Windowsów XP, ale także wcześniejszych – Windowsów 2000. W chwili pisania artykułu łatkę można było otrzymać wyłącznie za pośrednictwem linii pomocy technicznej Microsoft Polska.

Aby to zrobić należy zadzwonić pod numer (0801)308801 lub (022)4311999 w godzinach od 9 do 17 i poprosić o poprawkę usuwającą problem niepoprawnej współpracy systemu Windows 2000/XP z terminalem HiS. Numer artykułu z bazy wiedzy Microsoftu opisujący ten problem to Q319810.

Poprawka ta nie zyskała jeszcze statutu publicznego i wejść ma w skład Service Packa 3 dla Windowsa 2000 i Service Packa 1 dla XP. Planowana jest także do ściągnięcia z centrum pobierania na oficjalnej stronie dystrybucyjnej Microsoftu (http://www.microsoft.com/downloads). Jak na razie, jedyną możliwością jej uzyskania jest osobisty kontakt z polskim oddziałem firmy.

Więcej informacji na ten temat znajdziesz także na stronie HiS Ericsson Polska (http://his.ericsson.pl/). ❐



### Home Internet Solution

**HIS to szybki i tani dostęp do internetu. Użytkownik otrzymuje wyglądający jak modem terminal NT, który po podłączeniu z jednej strony do linii telefonicznej, z drugiej do telefonu i komputera umożliwia korzystanie z internetu z szybkością do 115.2 kbps. Podczas prowadzonej rozmowy telefonicznej prędkość transmisji spada do 70 kbps. W ramach abonamentu w usłudze TP SA, użytkownik ma dostęp do internetu 24 godziny na dobę. Do analogowej linii telefonicznej dołączane są na centrali i u abonenta urządzenia wprowadzające modulację cyfrową. Zapewnia to możliwość równoczesnego korzystania z szybkiego łącza internetowego i normalnego telefonu.**

# MINT HURRICANE FAX/MODEM
# TEST MODEMU

**Najtańszy modem wewnętrzny**

*Arkadiusz Matczyński*

Po sukcesach jakie osiągnął faksmodem ***MiNt Tornado*** oparty na chipsecie Rockwella, firma **MiNt** rozszerzyła swoją ofertę o nowy produkt – także faksmodem – **MiNt Hurricane** oparty na chipsecie amerykańskiego koncernu Motorola, specjalizującego się w produkcji układów wysokiej skali integracji, między innymi na potrzeby medycyny, obronności, lotnictwa czy NASA. **Hurricane** to modem softwareowy, więc niezbędne jest posiadanie sprzętu o odpowiedniej konfiguracji (patrz tabelka Minimalne wymagania sprzętowe).

## Podstawowe funkcje modemu

Podobnie jak ***Tornado***, tak i **Hurricane** transmituje dane z szybkością do 56000 bps. W testach modem osiągał nieco niższą niż maksymalna prędkość przy plikach tekstowych. Transmisja faksów natomiast odbywa się z szybkością do 14400 bps ze wszystkimi urządzeniami grupy III. Przeprowadzone testy pokazują iż modem radzi sobie na polskich łączach. Jednak na centrali starego typu (dla zainteresowanych – była to centrala Pentaconta) modem nie potrafił wynegocjować wspólnego połączenia, a gdy po kilku próbach w końcu połączył się, szybkość transferu pozostawiała wiele do życzenia. Test wykonywany był przy połączeniu do urządzenia dostępowego CVX1800 Telekomunikacji Polskiej przez popularny numer 0202122.

## Faksmodem, automatyczna sekretarka i telefon głośnomówiący

**MiNt Hurricane Fax/Modem** posiada dualny tryb pracy. Oznacza to, iż automatycznie wykrywa on protokoły ITU V.90, K56 Flex i inne. Automatyczne jest również wykrywanie typu połączenia – głosu, danych czy faksu. Dla niektórych ważną własnością modemu będzie fakt, iż można wysyłać faksy o dowolnie zaprogramowanym czasie. Jest także informacja o wysłanych i otrzymanych faksach.

Modem może pracować zarówno jako telefon głośnomówiący, jak i automatyczna sekretarka. System automatycznej sekretarki i system poczty głosowej jest obsługiwany przez najbardziej popularny program, jaki dodawany jest do modemów firmy Zoltrix – FaxTalk.

### Minimalne wymagania sprzętowe

Pentium 200MMX/AMD K6 200, 32MB RAM, Złącze PCI 2.1, CD-ROM do instalacji oprogramowania, Windows 95/98

### Średni transfer

| | |
|---|---|
| Plik mp3 | 4,7 kB/s |
| Plik tekstowy | 11,7 kB/s |
| Plik ZIP | 4,5 kB/s |

Jest to dość dobry program dzięki któremu modem może pracować jako automatyczna sekretarka z samoczynnym odróżnianiem głosu od transmisji faksowej. Nagrania i faksy zapisywane są na dysku twardym komputera, w każdej chwili dostępne dla użytkownika. FaxTalk udostępnia również system skrzynek głosowych identyfikowanych dzięki wybraniu numeru wewnętrznego po uzyskaniu połączenia z numerem do którego podpięty jest modem z FaxTalkiem.

**Hurricane** pozwala na powtórne wybieranie numeru abonenta aż do uzyskania połączenia, posiada cyfrowe zabezpieczenie linii PBX, eliminujące możliwość uszkodzenia faksu w przypadku podłączenia do cyfrowej linii PBX, zabezpieczenie przed połączeniem w momencie gdy linia wykorzystywana jest przez inne urządzenia, czy wreszcie zdalny dostęp do komputera w trybie host.

**Fax Talk rozszerza możliwości modemu o funkcje automatycznej sekretarki oraz faksu.**

## Podsumowanie

**MiNt Hurricane Fax/Modem** jest najtańszym modemem firmy **MiNt**. Decydując się na jego zakup pamiętać należy o jednym istotnym fakcie – nie wszędzie może działać prawidłowo. Chipset Motorola nie zawsze dobrze współpracuje z naszymi liniami telefonicznymi. Dlatego też w miarę możliwości warto najpierw sprawdzić, czy modem ten na pewno będzie poprawnie łączył się z internetem. **Hurricane** jest dobrym rozwiązaniem dla osoby, która pragnie podłączyć się do internetu, czy też wysłać lub odebrać faks, no i nie chce wydać wiele pieniędzy.

Na koniec ważna informacja. Podobnie, jak w przypadku modemu ***Tornado***, firma **MiNt** informuje, iż wszyscy którzy chcą dokonać zakupu **Hurricane** w cenie promocyjnej (niższej niż podana w stopce), mogą tego dokonać w sklepie internetowym MiNt. Wystarczy napisać, iż jest się stałym czytelnikiem naszego pisma. Wówczas nie będą pobierane żadne opłaty manipulacyjne oraz pocztowe. ❐

## Parametry techniczne

Zgodność z protokołami ITU-TV.90/K56 Flex, V.34, V.32bis, V.32, V.22bis, V.22, V.21, V.23, Bell 212A/103
Fax Grupy III zgodny z ITU-TV.17, V.27ter, V.29, V.21 kanał 2, EIA klasa 1
Protokoły kompresji danych zgodne z ITU-TV.42 LAPM, MNP 5
Protokoły korekcji danych zgodne z ITU-TV.42 LAPM,
MNP klasa 2-4
Obsługa komend AT oraz rozszerzonych AT
Obsługa protokołów H.324, V.80 do prowadzenia video-konferencji w trybie on-line

## MiNt Hurricane Fax/Modem

| | |
|---|---|
| *producent* | ***MiNt Electronics*** |
| | ***www.mint-electronics.com*** |
| *polski dystrybutor* | ***M-Trade sp. z o.o.*** |
| | ***ul. Jana Kazimierza 46/54*** |
| | ***01-248 Warszawa*** |
| | ***http://www.mojepc.pl*** |
| *cena* | ***59 zł*** |
| *promocyjna sprzedaż dla czytelników ŚGK* | |

# NOWE GŁOŚNIKI Z MANTY

## Muzyka z komputera

*Arkadiusz Matczyński*

Firma **Manta** ma w swojej ofercie sporą serię głośników multimedialnych. W tym numerze prezentujemy kolejne trzy z serii **MM** – modele **100**, **240** i **360**. Wszystkie należą do serii najprostszych głośników, przeznaczonych dla niezbyt wymagających użytkowników.

### MM-100

Najprostszy z prezentowanych modeli. W skład zestawu wchodzą dwa głośniki z wbudowanym zasilaczem. Posiadają one ochronną tarczę magnetyczną, mają moc 10 WATT, parametry ich pasma przenoszenia wynoszą 80Hz – 20 KHz. Ich wymiary to 95 x 215 x 130 mm. Stylistyka jest dość ciekawa. Pokrętła cienkie i długie są wygodne w użyciu. Na prawym głośniku jest włącznik, pokrętło głośności oraz dioda sygnalizacyjna zasilania. Długość kabli jest wystarczająca do odpowiedniego rozstawienia głośników. Produkt posiada polską instrukcję i dwunastomiesięczną gwarancję. Cena głośników wynosi 39,90 zł.

### MM-240

Nieco większe głośniki z serii. Posiadają wbudowany zasilacz, diodę sygnalizacyjną zasilania oraz ochronną tarczę magnetyczną. Posiadają dwudrożny system, a ich moc wynosi 240 WATT. Parametry pasma przenoszenia to 30Hz – 20 KHz. Wymiary głośników to 92 x 217 x 156 mm. Pokrętła także są cienkie i wraz z diodą sygnalizacyjną zasilania znajdują się na prawym głośniku. Jest tam także włącznik, pokrętło głośności oraz pokrętło regulacji tonów. Długość kabli, podobnie jak przy głośnikach ***MM-100*** jest wystarczająca do odpowiedniego rozstawienia głośników. Produkt posiada polską instrukcję i dwunastomiesięczną gwarancję. Cena zestawu to 99,90 zł.

### MM-360

Najlepszy model z testowanej trójcy. Są to aktywne głośniki z dwudrożnym systemem. Posiadają ochronną tarczę magnetyczną oraz wbudowany zasilacz. Ich moc to 360 WATT. Parametry przenoszenia wynoszą 40Hz – 20 Hz. Stylistyka jest bardzo ciekawa, przyciski małe, dość nietypowe, pokrętło głośności znacznie grubsze niż w poprzednich modelach – wszystko to umieszczone wraz z trzema diodami na prawym głośniku. Dwie zielone diody oznaczają włączenie głośników oraz uaktywnienie dodatkowej opcji niskich tonów-basów, natomiast czerwona dioda sygnalizuje, iż głośniki są podłączone do prądu (tzw. Stand by). Wymiary głośników to 96 x 210 x 149 mm. Produkt posiada polską instrukcję i dwunastomiesięczną gwarancję. Cena tego zestawu to 129,90 zł. ❐

MM-100

MM-240

MM-360

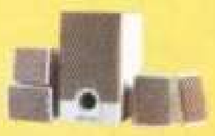
**Głośniki serii MM**

*producent* **Manta**
**ul. Rysy 33**
**02-828 Warszawa**
**http://www.manta.com.pl**

**Głośniki podobne do serii MM**

**X-Tecnologies XT 240** (ŚGK 6/01)

**X-Tecnologies XTW 360** (ŚGK 6/01)



**X-Tecnologies XTW 600** (ŚGK 6/01)

**X-Tecnologies XT 80** (ŚGK 5/01)

**X-Tecnologies XT 200 Silver** (ŚGK 5/01)

**X-Tecnologies XTW 480** (ŚGK 5/01)

**Inne głośniki z serii MM**

**MM-160** – cena 59,90 zł (ŚGK 1/02)

**MM-450** – cena 169,90 zł (ŚGK 1/02)

**MM-600** – cena 249,90 zł (ŚGK 1/02)

# MINT GEFORCE 4 MX 440

## Test karty z GF4

Arkadiusz Matczyński

Mniej więcej co sześć miesięcy **nVidia** wprowadza na rynek nowy produkt. Tym razem jest nim **GeForce 4**. Oparty na układach serii ***Titanium*** i ***MX***. Pierwsze z nich przeznaczony jest dla bardziej wymagających użytkowników, dla których cena nie stanowi ograniczenia. Dostępne modele to: ***Titanium 4200***, ***Titanium 4400*** oraz ***Titanium 4600***. Z kolei drugi z nich – **GeForce 4 MX** ma zastąpić niezwykle popularną serię ***GeForce 2 MX***. Dostępne modele to: ***MX 420***, ***MX 440*** i ***MX 460***.

### GeForce 4 MX

Nowy układ, w myśl założeń, miał być dwukrotnie lepszy od ***GeForce 2 MX*** i trochę lepszy od ***GeForce 3***. Jednak nie do końca okazało się to prawdą. **GeForce 4 MX** to tak naprawdę lepszy ***GeForce 2 MX***, natomiast do ***GeForce 3*** brakuje mu kilku niezwykle istotnych elementów. Chipset nie posiada jednostki nfiniteFX oraz pełnego wsparcia dla DirectX 8.0 (wspierany jest jedynie DirectX 7.0). Posiada tylko dwa potoki teksturujące z dwiema jednostkami w każdym potoku (***GeForce 2 GTS***, ***GeForce 3*** i ***GeForce 4Titanium*** mają po cztery potoki z dwoma jednostkami). Maksymalna wielkość tekstur to 2048x2048, podczas gdy ***GeForce 3*** wspiera tekstury o dwukrotnie większej rozdzielczości.

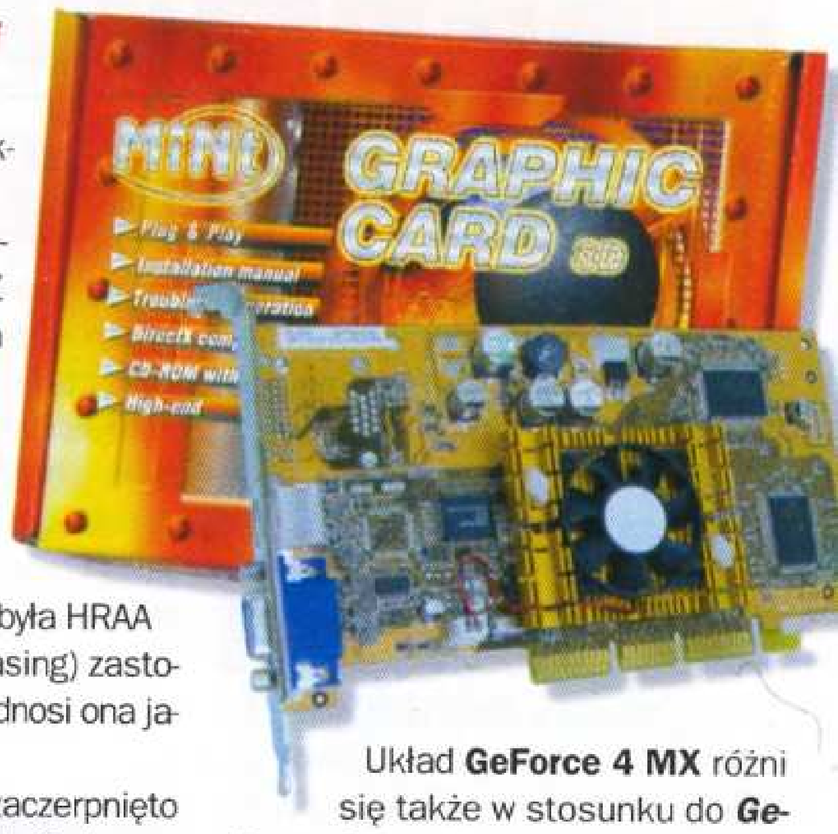
Na szczęście oprócz braków pojawiły się nowości. Najważniejszą z nich jest Light Speed Memory Architecture II, funkcja zastosowana już w ***GeForce 3*** i rozwinięta w ***GeForce 4 Titanium***. W jej skład wchodzą następujące funkcje:

– Krzyżowy kontroler pamięci (w wersji MX jest on krojony do dwóch elementów, podczas gdy w ***GeForce 4 Titanium*** są cztery)
– Preodczyt
– Bezstratna kompresja bufora Z
– Pamięć podręczna wertexów
– Pamięć podręczna prymitywów (podstawowych brył)
– Pamięć podręczna tekstur
– Sprawdzanie zasłoniętych obszarów bufora Z
– Pamięć podręczna pikseli
– Czyszczenie bufora Z

Następną nowością jest antyaliasing wykorzystujący jednostkę Accuview. Pierwowzorem była HRAA (High Resolution AntiAliasing) zastosowana w ***GeForce 3***. Podnosi ona jakość antyaliasingu.

Także z ***GeForce 3*** zaczerpnięto obsługę multipróbkowania Quincunx i rozwinięto ją o nowy tryb AA 4xS (dostępna wyłącznie w trybie Direct-3D). Powoduje ona powiększenie o 50% pokrycia grafiki przez subpiksele, oferując wyższą jakość tekstur.

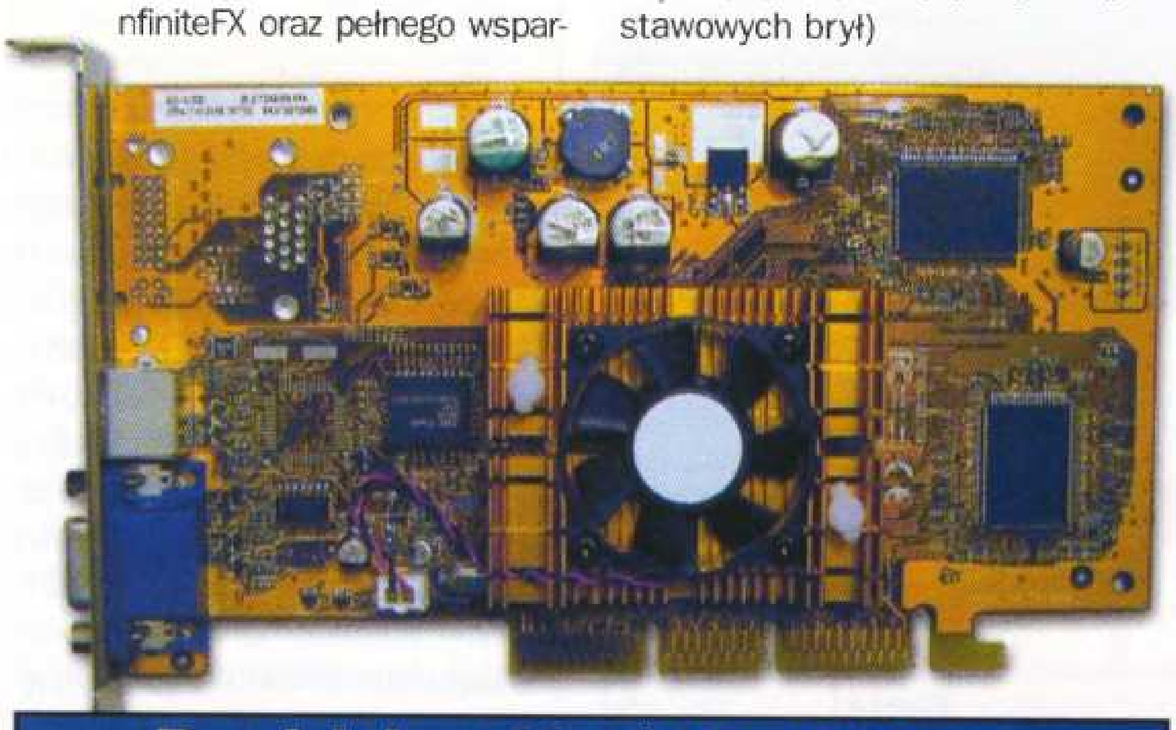
Kolejną niezwykle przydatną funkcją jest układ VPE-Video Processing Engine. Odpowiada on za dekodowanie MPEG2. Zawiera już wsparcie dla odwrotnej transformaty kosinusowej (iDCT) i znanej sprzętowej kompensacji ruchu. Dla porównania warto przypomnieć, iż **ATI** od dawna posiadała już taką funkcję. VPE-Video Processing Engine wspiera także wbudowany koder wideo obsługujący wyjście TV, oferujący rozdzielczość do 1024x768. Wspiera także cyfrową telewizję HDTV.




Układ **GeForce 4 MX** różni się także w stosunku do ***GeForce 2*** tym, iż zawiera wbudowane dwa układy RAMDAC, a nie tak jak to było w przypadku ***GeForce 2 MX*** jeden wbudowany i ewentualnie jeden zewnętrzny. Częstotliwość DACa to 350MHz, pozwala na obsługę rozdzielczości do 2048x1536 przy 75Hz.

### MiNt GeForce4MX 440 TV-OUT 64MB DDRAM Informacje podstawowe

Testowana karta posiada dwa gniazda wyjściowe: VGA i TV-out (S-Video 4-pin). W zestawie znajduje się przejściówka z S-Video na Composite (cinch) oraz kabel Composite. Dołączone są także 3 płyty CD. Jedna zawiera sterowniki do karty oraz program nView, druga odtwarzacz DVD InterVideo WinDVD OEM, nato-



| Quake 3 Arena (Demo001) | | |
|---|---|---|
| Rozdzielczość | Windows 98 | Windows XP |
| 1024x768 | 128,5 | 129 |
| 1600x1200 | 66,5 | 66 |

| Unreal Tournament | |
|---|---|
| Rozdzielczość | Osiągi |
| 1024x768 | 47 |
| 1600x1200 | 38,5 |

| Rozdzielczość 1600x1200x32 | | |
|---|---|---|
| | Windows 98 | Windows XP |
| 3DMark Score | 2852 | 2866 |
| Game 1 – Car Chase – Low Detail | 50,0 fps | 50,2 fps |
| Game 1 – Car Chase – High Detail | 25,8 fps | 25,8 fps |
| Game 2 – Dragothic – Low Detail | 41,8 fps | 41,4 fps |
| Game 2 – Dragothic – High Detail | 24,6 fps | 24,2 fps |
| Game 3 – Lobby – Low Detail | 42,2 fps | 42,4 fps |
| Game 3 – Lobby – High Detail | 25,2 fps | 25,2 fps |
| Game 4 – Nature | Not supported | Not supported |
| Fill Rate (Single-Texturing) | 403,5 MTex/s | 401,7 MTex/s |
| Fill Rate (Multi-Texturing) | 547,5 MTex/s | 546,7 MTex/s |
| High Polygon Count (1 Light) | 17,7 MTri/s | 17,7 MTri/s |
| High Polygon Count (8 Light) | 3,9 MTri/s | 3,9 MTri/s |
| Environment Bump Mapping | Not supported | Not supported |
| DOT3 Bump Mapping | 29,0 fps | 29,0 fps |
| Vertex Shader | 30,0 fps | 30,0 fps |
| Pixel Shader | Not supported | Not supported |
| Advanced Pixel Shader | Not supported | Not supported |
| Point Sprites | 6,5 MSpr/s | 6,7 MSpr/s |

| Rozdzielczość 1024x768x32 | | |
|---|---|---|
| | Windows 98 | Windows XP |
| 3DMark Score | 4507 | 4591 |
| Game 1 – Car Chase – Low Detail | 81,0 fps | 86,5 fps |
| Game 1 – Car Chase – High Detail | 31,3 fps | 31,6 fps |
| Game 2 – Dragothic – Low Detail | 75,0 fps | 75,7 fps |
| Game 2 – Dragothic – High Detail | 36,0 fps | 37,3 fps |
| Game 3 – Lobby – Low Detail | 79,3 fps | 80,9 fps |
| Game 3 – Lobby – High Detail | 37,4 fps | 39,1 fps |
| Game 4 – Nature | Not supported | Not supported |
| Fill Rate (Single-Texturing) | 425,7 MTex/s | 425,1 MTex/s |
| Fill Rate (Multi-Texturing) | 537,7 MTex/s | 540,7 MTex/s |
| High Polygon Count (1 Light) | 20,8 MTri/s | 20,9 MTri/s |
| High Polygon Count (8 Light) | 4,0 MTri/s | 4,0 MTri/s |
| Environment Bump Mapping | Not supported | Not supported |
| DOT3 Bump Mapping | 63,6 fps | 63,5 fps |
| Vertex Shader | 38,2 fps | 38,5 fps |
| Pixel Shader | Not supported | Not supported |
| Advanced Pixel Shader | Not supported | Not supported |
| Point Sprites | 8,9 MSpr/s | 8,9 MSpr/s |

# TV-OUT 64 MB DDRAM

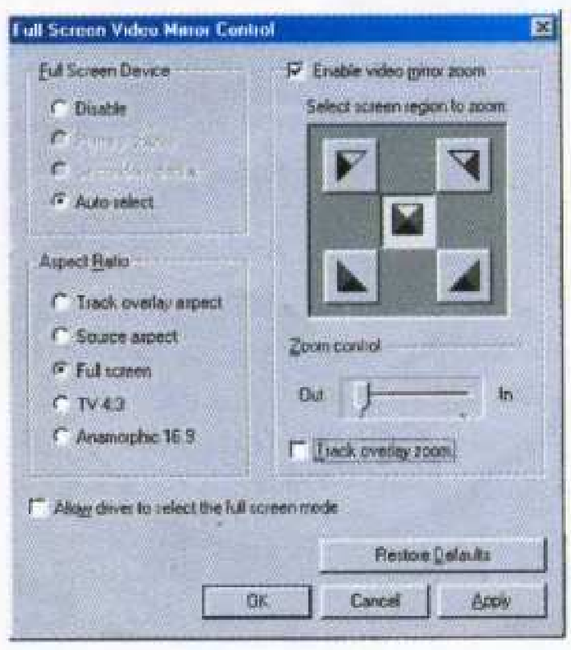
miast trzecia grę zręcznościową „Serious Sam". Karta posiada pamięć 64MB SGRAM DDR Samsung 5ns (4 moduły, po 2 na każdą stronę płytki), chłodzona jest dużym radiatorem z niewielkim i bardzo cichym wentylatorem. Testowana karta posiadała następującą wersję Biosu (4.17.00.24.98), a domyślne taktowanie ustawione na 275/405 MHz (core/mem).

## Testy

Testy zostały przeprowadzone drugą edycją 3DMarka 2001. Szczegóły zawierają poniższe tabelki. ❐

**MiNt GeForce 4 MX 440 TV-OUT 64MB DDRAM**

| | |
|---|---|
| *producent* | ***MiNt Electronics www.mint-electronics.com*** |
| *polski dystrybutor* | ***M–Trade sp. z o.o.*** |
| *adres* | ***ul. Jana Kazimierza 46/54 01-248 Warszawa http://www.mojepc.pl*** |
| *cena* | ***508,61 zł*** |




## Wyjście telewizyjne i program nView

**Wielu z pasjonatów technologii DivX z pewnością zainteresuje fakt, iż w nowym układzie zastosowanym w GeForce 4 MX jest świetna obsługa dwóch ekranów. Karta potrafi wyświetlić dwa niezależne obrazy i skierować je na osobne wyjścia. Osiąga to dzięki dwóm zintegrowanym układom Ramdac 350MHz. Testowana karta charakteryzuje się brakiem dodatkowych wyjść DVI i VGA, więc istnieje możliwość podłączenia wyłącznie do monitora i telewizora jednocześnie.**

**Wraz ze sterownikami otrzymujesz najnowsze oprogramowanie nVidii do zarządzania obsługą dwóch ekranów – nView. Instaluje się ono zaraz po sterownikach, ale jeśli nie masz zamiaru z niego korzystać, możesz zwyczajnie anulować. Instalacja przebiega bez problemów, bardzo dobrze przygotowane ekrany do instalacji krok po kroku pomagają mniej zaawansowanym użytkownikom. Program pozwala m.in. na tworzenie różnego rodzaju profili, dzięki którym można przypisać, który program na którym wyjściu ma zostać wyświetlony.**

**Warto także wspomnieć, iż GeForce 4 MX potrafi przechwytywać film odtwarzany na jednym z ekranów i wyświetlać go na drugim w trybie pełnoekranowym. Funkcja ta sprawdza się doskonale na filmach DVD, lecz np. w przypadku DivX gdy napisy nie są zintegrowane z filmem pozostają na ekranie pierwotnym. Dodatkową możliwością jest cyfrowy zoom.**

# JĘZYK POLSKI BEZ STRESU

## Podręcznika nie zastąpi, ale...

*Arkadiusz Matczyński*

**Język polski bez stresu**

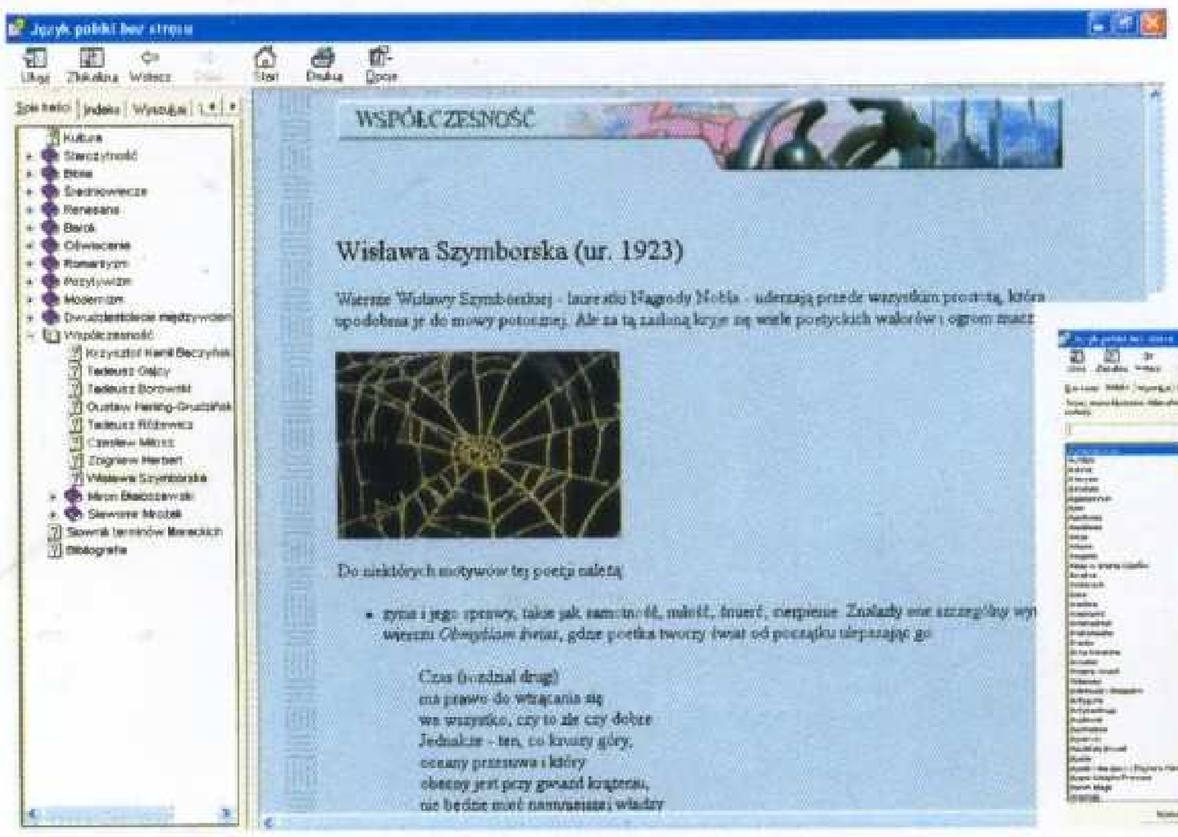
| | |
|---|---|
| *producent* | ***MarkSoft www.marksoft.com.pl*** |
| *polski dystrybutor* | ***MarkSoft*** |
| *adres* | ***ul. Perzyńskiego 2 01-872 Warszawa www.marksoft.com.pl*** |
| *cena* | ***49 zł*** |
| *Minimalne wymagania:* | ***486 DX 2, Pentium 133, 8 MB RAM, Windows 95/98/Me/NT/2000*** |
| *Zalecane:* | ***Pentium 100, 16 MB RAM*** |

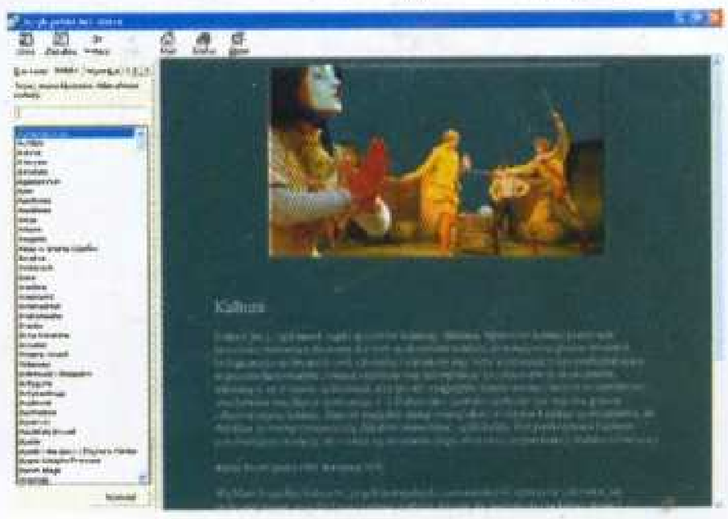
Firma **MarkSoft** wydała ciekawą pozycję multimedialną przeznaczoną dla gimnazjalistów i uczniów szkoły średniej służącą jako pomoc w nauce języka polskiego. Program ten w łatwy i szybki sposób pozwala zapoznać się z najważniejszymi terminami, postaciami z poszczególnych okresów historycznych oraz największymi dziełami literatury z różnych epok.

W programie znalazły się wszystkie epoki literackie. W sumie znajdziesz tu ponad 1100 haseł z historii literatury, 400 ilustracji, 350 omówień utworów oraz 200 biogramów autorów. Ogółem zestaw zawiera aż 200 usystematyzowanych zagadnień tematycznych uporządkowanych według epok. Większość tekstów zilustrowano reprodukcjami wybitnych obrazów oraz dzieł rzeźbiarzy i architektów.

Program swoją konstrukcją przypomina windowsowego helpa. Z lewej strony dostępne są hasła, natomiast z prawej wyświetlana jest zawartość. Poruszanie się po programie jest bardzo proste. Możesz wybrać daną epokę, rozwijając jej menu, a następnie wskazać konkretny temat, lub po prostu przeglądać teksty dotyczące konkretnego okresu literackiego krok po kroku, korzystając ze strzałek „naprzód" i „wstecz". Istnieje także możliwość wyszukiwania konkretnego hasła, co jest bardzo przydatne przy konieczności szybkiego znalezienia tekstu.

Informacje zawarte w **Języku polskim** bez stresu mogą w praktyce służyć wyłącznie do przypomnienia sobie materiału przed sprawdzianem, czy też ugruntowania wiedzy. Z pewnością nie jest to substytut podręcznika, czy też nauczyciela prowadzącego zajęcia z polskiego. Szkoda także, że nie ma żadnego mechanizmu sprawdzającego, elementów zabawy oraz modułu powtórek. ❐



# Multimedialny Podręcznik Karate

## Sztuka walki na monitorze

Arkadiusz Matczyński

Warszawskie Centrum Karate wraz z firmą **Union Systems** wydało pierwszy w Polsce **Multimedialny Podręcznik Karate** dla wszystkich fanów wschodnich sztuk walki. Program został opracowany według scenariusza Shihan, czyli profesora karate Tomasza Piotrkowicza. Płyty zawierają całkiem pokaźną ilość informacji, animacji i prezentacji chwytów, ciosów i figur. Mimo swojej prostoty, posiada on opcje interaktywne, które mogą być pomocne nie tylko w nauce teorii, lecz także praktyki japońskiej sztuki walki.

Obsługa programu nie nastręcza żadnych trudności. Czytelne menu pozwala na przemieszczanie się wśród najważniejszych zagadnień poruszanych w multimedialnym podręczniku. Przegladając zawartość płyt dowiesz się na przykład, że rodowód karate sięga aż 2 tysięcy lat wstecz, poznasz różne odmiany tej sztuki walki, nauczysz się etykiety dojo i wiele więcej. W części „Przed treningiem" poznasz wiele interesujących terminów związanych z karate. Dowiesz się także, że słowo „karate" pochodzi od japońskiego „kara", czyli „puste" (nieuzbrojone) oraz „te", czyli „ręce".

Z kolei w części „Ćwiczenia techniki – kihon" nauczysz się podstaw technik karate. Tam poznasz wszystko to, o czym początkujący karateka powinien wiedzieć, zanim na poważnie zacznie trenować. Nauczysz się również podstaw dachwaza, uderzeń atemi-waza, bloków uke-waza, uderzeń z wykorzystaniem noża keri-waza. Nie są to oczywiście wszystkie informacje tego typu, jest ich tu bowiem znacznie więcej. Jednak autorzy przestrzegają, że lepiej ćwiczyć pod okiem kompetentnego nauczyciela i przypominają, że nie należy używać technik karate do wyrządzania krzywdy. Kolejny dział pomaga w nauce przyjmowania odpowiedniej postawy (dachi) oraz poruszania się (shintai).

Oprócz teoretycznych informacji, program zawiera także filmy wideo, prezentujące fragmenty ćwiczeń praktycznych, m.in. podstawowe ciosy pięścią, nogą, pozycje obronne, itp. Przygotowano także dział poświęcony wybranym mistrzom, którzy przyczynili się do rozwoju współczesnego karate. W nim to pokazano także fragmenty seminariów z niektórymi mistrzami, jakie odbyły się w trakcie działania warszawskiego klubu.

Program jest pionierem w dziedzinie programów multimedialnych przedstawiających sztuki walki. Informacje jakie zawiera, powinny zainteresować osobę pragnącą zdobyć podstawową wiedzę z tego zakresu. Cena jest umiarkowana, więc jeśli ktoś interesuje się tematem, bez wahania może nabyć pierwszy multimedialny podręcznik karate. ❐

**MULTIMEDIALNY PODRĘCZNIK KARATE**

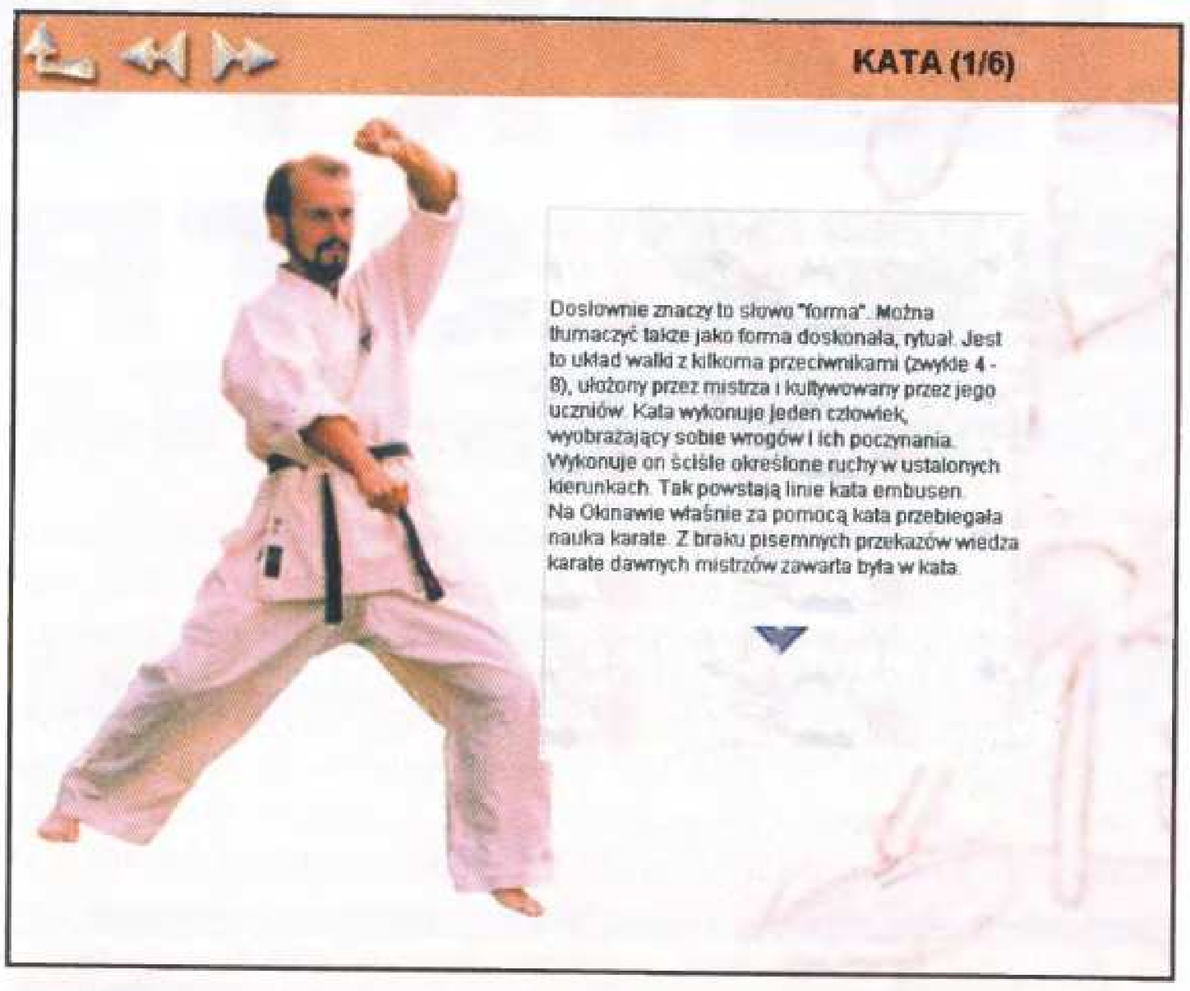
| | |
|---|---|
| wydawca | **Warszawskie Centrum Karate** |
| adres | **ul. Meksykańska 5/16 03-948 Warszawa www.karate.com.pl** |
| cena | **75 zł** |

### CZY WIESZ, ŻE...

**Warszawskie Centrum Karate to największy klub w Warszawie, który zajmuje się nauczaniem karate. Na czele klubu stoi shihan (z japońskiego „Profesor" – tytuł nadany przez mistrza Takayuki Kubotę, 10 dan) Tomasz Piotrkowicz, posiadacz mistrzowskiego stopnia 6 dan.**

**Klub został założony w 1991 r. Prowadzi zajęcia dla dorosłych, młodzieży a także dzieci. Organizacja ma na celu nauczanie skutecznej samoobrony, zapewnienie sprawności, kontrolę emocji, wpojenie technik koncentracji oraz zwiększenie pewności siebie uczestników kursu. Każdy student Karate poznaje początkowo podstawowe techniki, wywodzące się z tradycyjnego stylu Karate-Shotokan. Dopiero w późniejszym czasie nauka dochodzi do zaawansowanych technik w stylu Gosoku-Ryu, którego twórcą jest Takayuki Kubota. Postanowił on stworzyć styl, łączący w sobie zasady karate tradycyjnego oraz nowoczesnego stylu samoobrony.**

**Takim połączeniem jest właśnie styl gosoku-ryu, którego nazwę można rozszyfrować jako: go-twardość, soku-szybkość, ryu-kierunek.**



NINTENDO
GAMECUBE™

Dystrybutor:
LUKAS TOYS Sp. z o.o.
ul. Partynicka 29
53-031 Wroclaw
tel. 071/33978O2

Luigi's Mansion

Bardzo Cie wystraszy.

Life's a game

www.nintendogamecube-europe.com

Kupon Konkursowy KRZYŻÓWKA 5/02

# GRAO STORY

MARCIN PRZYBYŁEK

– Gram ostatnio w „Requiem" – Dżoj-sti Bald skubał podbródek i patrzył na płomienie tańczące w klasztornym kominku. Obok siedział Mish-kha Conq, starając się rozrysować jakąś zagadkę. – I nawiedziła mnie dziwna refleksja.

– Tak? – Mish-kha oderwał wzrok od pergaminu.

Dżoj-sti poruszył ramionami, jakby strząsał z nich niewygodny balast.

– Po co nam te wszystkie „zwiększania ilości wielokątów" we współczesnych produkcjach? – odblask ognia tańczył na jego twarzy. – Czy naprawdę potrzebujemy w grach superrealistycznie wyglądających przedmiotów: lamp ulicznych, kontuarów i budynków?

– Do czego zmierzasz? – spytał wprost graodan Conq.

– Świat „Requiem" jest grubo ciosany: wszystko jest prostokątne, nawet fotele i krany. Jego głównym walorem jest dobór barw i proporcje… i wiesz co? Ten świat jest piękny.

– Mistrzu – zagadnął Kompucjusza Diuknuka Mish-kha Conq – czy gry zmieniają naszą psychikę?

– Oczywiście – odparł starzec. – Tak jak wszystkie rzeczy, które widzisz, czujesz i przeżywasz.

– A czy jest to zmiana na lepsze czy na gorsze?

– To kwestia indywidualna, drogi chłopcze. Powszechne mniemanie jest takie, że obiekty świata zewnętrznego mają ściśle określone działanie na naszą duszę. A tymczasem jest tak, że to my sami nadajemy im sens.

– Zatem nic konkretnego nie można w tej materii powiedzieć?

– Można, ale w odniesieniu do konkretnej osoby i gry.

– Ciekawe, co by było, gdyby wszyscy programiści świata zjednoczyli się w jedną wielką firmę robiącą gry – zastanawiał się Kompucjusz Diuknuk.

– Mielibyśmy monopol – podjął Grao-tsy Łinkomande. – A to może wróżyć tylko kłopoty.

– Niby tak – przyznał Diuknuk – ale z drugiej strony nie byłoby konkurencji, więc zniknęłyby gry niedorobione wskutek nadmiernego pośpiechu…

– Nie byłoby tylu klonów jednego pomysłu…

– Firma mogłaby spokojnie pokrywać zapotrzebowanie całego rynku, a nie tylko jego najchłonniejszej części…

– Znalazłyby się więc pozycje i dla dzieci, i dla bardzo dorosłych graczy…

– Miło pomarzyć – Kompucjusz się przeciągnął. – Oczywiście zakładamy, że programiści nie wykorzystaliby pozycji monopolisty i nie wywindowali cen pod niebo, ani nie zaniżyli poziomu produkcji.

– Tak – przyznał Grao-tsy. – Bo wierzymy, że w człowieku, oprócz pazerności i bezwzględności, jest jeszcze umiłowanie twórczości, piękna i dobra.

– Ciekawe, że w grach związanych z nurtem fantasy istnieją magiczne artefakty, takie jak „kodeks ostatecznej wiedzy", „kolumny poznania", „kryształy mocy" i tak dalej. – zastanawiał się Grao-tsy Łinkomande.

– To chyba naturalne? – zdziwił się Kompucjusz Diuknuk

– Jak może być naturalne, skoro w rzeczywistym świecie takie obiekty nie istnieją?

– To prawda – zmarkotniał Kompucjusz.

– Zatem symbolizują one tęsknotę człowieka za podobnymi cudami… No powiedz, nie chciałbyś mieć w gabinecie jakiejś czarodziejskiej księgi czy kryształu?

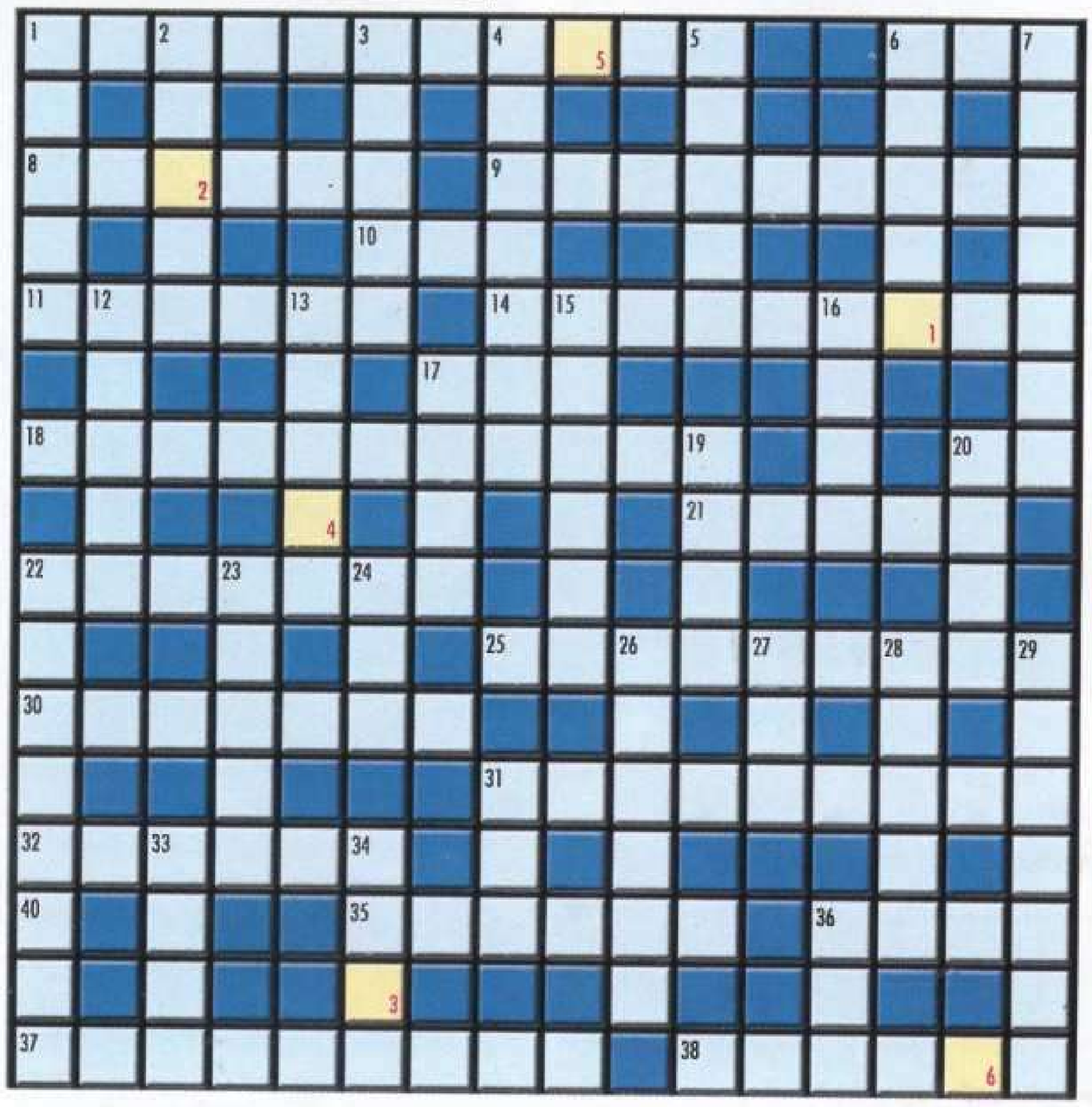
– Ależ mam takie przedmioty.

– Słucham?! – Grao-tsy podskoczył na fotelu.

– Magicznym woluminem jest mój twardy dysk, zaś rolę kryształu pełni monitor…

„Dziwną rzecz odkryłem" – pomyślał Dżoj-sti Bald podczas wieczornego spaceru po ogrodowych alejkach – „w niektóre gry gram nie dla ich treści, pomysłu czy tempa, ale…" – zaciągnął się nocnym powietrzem i chłonął wzrokiem rozgwieżdżone niebo – „…dla ich nastroju."

# KRZYŻÓWKA



**HASŁO** [ ]1 [ ]2 [ ]3 [ ]4 [ ]5 [ ]6

Litery z pól ponumerowanych w dolnym prawym rogu utworzą rozwiązanie, które należy wysłać na adres ŚGK wraz z naklejonym kuponem. Prawidłowe odpowiedzi wezmą udział w losowaniu gry komputerowej.

**Poziomo:**

1 – przedstawiciel najbardziej militarnej rasy z gry „Startopia"
6 – pracuje dla niej Turner z gry „Indiana Jones and the Infernal Machine"
8 – przedstawiciel rodu Delryn, członek Najszlachetniejszego Zakonu Promienia Słońca z gry „Baldur's Gate 2"
9 – jedna z planet z gry „Crime Cities"
10 – Kenzo, bohater „Martian Gothic: Unification"
11 – akt obowiązującego powszechnie prawa
14 – producent gry „Armored Fist"
18 – osoba lub instytucja świadcząca usługi
20 – egipski bóg słońca
21 – można z niej zrobić ozdobę na Halloween
22 – „… Strike" – jeden z najlepszych modów do „Half-Life"
25 – John, bohater gry „Original War"
30 – prawa ręka Ricka Blooda z gry „Kingdom Under Fire"
31 – był nim Gimli w powieści J.R.R. Tolkiena „Władca Pierścieni"
32 – „… Island" w tytule znanej gry przygodowej
35 – imię żony Guybrusha Treepwooda
36 – „Star…" George'a Lucasa
37 – przypominający Quasimodo zabójca z gry „Resurrection: Powrót Czarnego Smoka"
38 – jeden z przeciwników z gry „Agharta – Wnętrze Ziemi"

**Pionowo:**

1 – imię Reevesa, aktora znanego z „Matrixa" i „Speed: Niebezpieczna prędkość"
2 – reżyser „Gladiatora" i „Hannibala"
3 – największy port we Włoszech nad Morzem Liguryjskim
4 – mała dziewczynka z gry „Blair Witch vol. 2"
5 – naród, społeczeństwo
6 – był nim „Rudy" z polskiego serialu
7 – radiowa lub telewizyjna
12 – nazwisko kapitana stacji Deep Space Nine
13 – wybuchowy potwór z gry „Myth"
15 – cecha mężnego bohatera
16 – bóg wojny w mitologii germańskiej
17 – nieprzyjemny zapach
19 – pasterz z gry „Sheep"
20 – ozdoba obrazu
22 – Geoff, autor serii „Grand Prix"
23 – pływa pod wodą
24 – okres w historii Ziemi
26 – Dama z gry „Dungeon Keeper"
27 – najemnik z Shady Sands z gry „Fallout"
28 – zabawka dziewczynek
29 – golas na plaży
31 – zimą na rzece
33 – jednostka administracyjna w starożytnym Egipcie
34 – człowiek śniegu
36 – szaman z gry „Blair Witch vol. 3"

# ALE HECA

**W tym numerze ŚGK publikujemy ilustracje, które nadesłali: Krzysztof Hankiewicz, Dawid Strzyż, Piotrek Radziewicz, Adam Mandryk, Adam Kowalewski, Adam Włodarczyk, Maciej Stempij, Tomasz Kendzia. Wszyscy oni otrzymują od nas po grze komputerowej. Gratulujemy, nagrody wyślemy pocztą.**

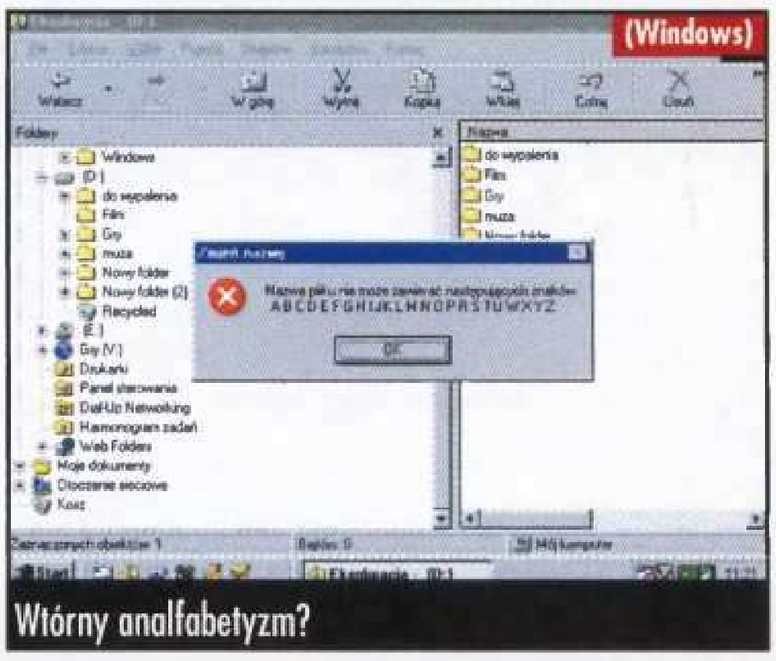
**Jeśli chcesz wziąć udział w naszej zabawie, przypominamy, że swoje żarty, zawsze z podanym tytułem gry, propozycją podpisu i adresem zwrotnym, można wysyłać zwykłą pocztą na dyskietkach na adres redakcji ŚGK (patrz: strona 128) lub pocztą elektroniczną na konto:**

**rednacz@sgk.com.pl.**

**Miłej zabawy.**

Pinokio?

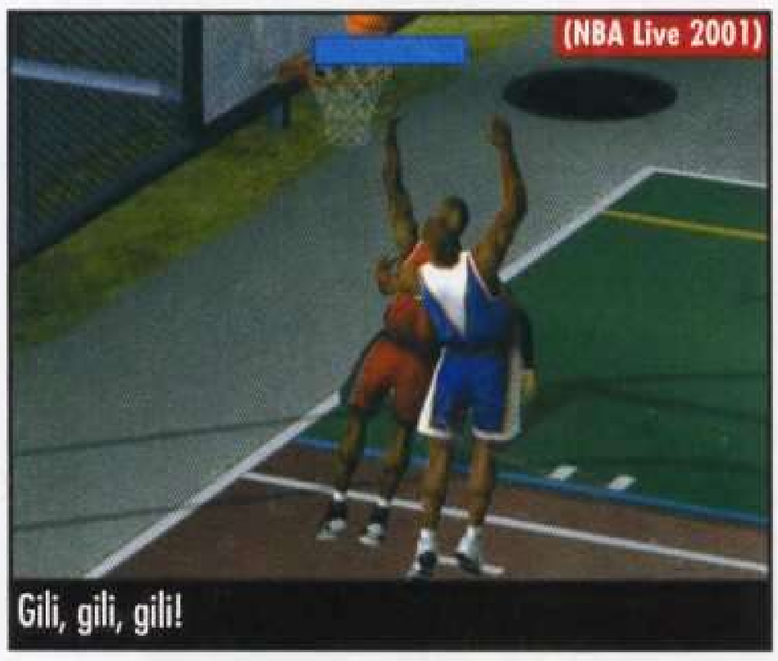
Zmasowany atak.



Wtórny analfabetyzm?

Polowanie skończone.

Ech, ta małyszomania…



Gili, gili, gili!

Ale napalony!

Cześć, jestem anorektyk.

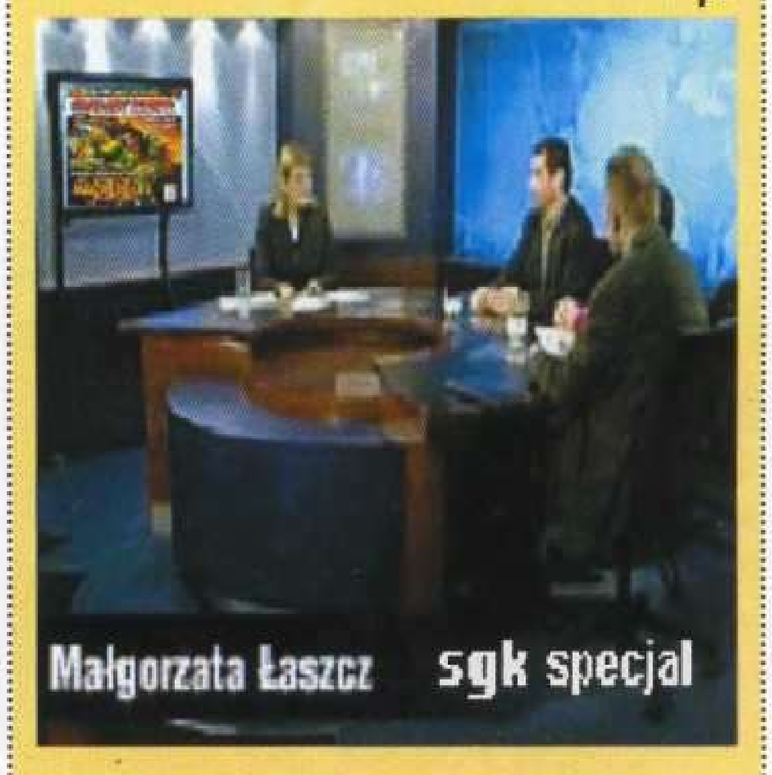
Gdzie kucharek sześć… To znaczy, kucharzy.

# ZGRYWY

Pewnego słonecznego popołudnia, w świąteczny poniedziałek, na Forum ŚGK rozpętała się burza. A wszystko zaczęło się od krótkiej notki takiej oto treści:

*Przed chwilą oglądałem TVN 24 i zobaczyłem tam specjal o… ŚGK. To gazeta otrzymała nagrodę „najlepszej gazety 2001 roku". Kto to oglądał, ten wie, jakie było tam zamieszanie. Co chwile dzwoniły telefony z gratulacjami (ciekawe, co teraz się dzieje w redakcji). ŚGK jako pierwsza gazeta o tematyce gier komputerowych dostała tę nagrodę (do tego to była tematyka ogólna)! Jak widać na poniższym zdjęciu, w studio znajdowali się ludzie ściśle związani z tą gazetą. Oficjalne wręczenie nagród odbędzie się dzisiaj o 21.30. Transmisja na żywo na kanale TVN24.*

**jrs**


Małgorzata Łaszcz sgk specjal

Po gratulacjach i entuzjazmie oczywiście przyszedł w końcu czas na rozsądek, a dopomogła w tym inna wypowiedź.

*Wow, bardzo ciekawe. Tak coś myślałem, że ŚGK dostanie jakąś nagrodę, ale nigdy bym nie pomyślał, że 01.04.*

**Neo**

I dopiero tutaj stało się jasne, że to po prostu primaaprilisowy żart, jaki zrobił nam wszystkim jeden z naszych Czytelników. A najśmieszniejsze jest to, że pomimo fragmentu, w którym „jrs" stwierdza, że na zdjęciu są przedstawiciele redakcji, sami uwierzyliśmy w tę informację. Tak się człowiek podniecił ;-)

***

Kiedy sprawa z żartem primaaprilisowym nieco już przycichła, inny Forumowicz, ponownie zaskoczył nas pomysłowością w tym samym topicu, choć już nieco innego rodzaju.

*Kurde, za co tu jeszcze można dostać grę? Może wymaluje swój pokój logami ŚGK albo wyszyje na koszulce zdjęcie Naczelnika? A tak na serio, nieźle sobie porabiają, skoro tyle gier rozdają.*

**Gray_fox**

Jak dla nas, zwłaszcza dla Naczelnika, pomysł wydaje się doskonały. Kiedy przesłać wzorce? I na jaki adres?

**redakcja**

# ROZWIĄZANIE KONKURSÓW

## NAJLEPSI Z NAJLEPSZYCH

Nagrodę, grę komputerową, wylosowali:

Maciej Błachowiak (Osieczna)
Kamil Ławniczak (Lublin)
Michał Łuczak (Zgierz)
Michał Maciejczyk (Kraków)
Piotr Musielak (Syców)
Elżbieta Niedośpiał (Lubin)
Arkadiusz Piątek (Brodnica)
Wojciech Płuska (Popów)
Łukasz Szarzyński (Inowrocław)
Ryszard Szymkuć (Koronowo)

## NUMERU 3/02 TAWERNA

Prawidłowa odpowiedź brzmi: Dungeons & Dragons.

Nagrodę, grę komputerową, otrzymują:

Konrad Bucki (Parczew)
Michał Kowalski (Stargrad Szczeciński)
Marcin Łukaszewski (Głogów)

## NUMERU 3/02 KRZYŻÓWKA

Prawidłowe hasło: Summoner.

Nagrodę, grę komputerową, wylosował Miład Al-Khamisy (Jabłonna).

## WIZARDRY 8

(CD Projekt)

Prawidłowe odpowiedzi:
1. „Crusaders of the Dark Savant".
2. Gdgeteer.
3. „Jagged Alliance 1-2".

Nagrodę, grę „Wizardry 8", otrzymują:

Mateusz Cecot (Szydłów)
Bartek Chamera (Ciecieszyn)
Łukasz Chołyst (Rumia)
Jacek Dmochowski (Wąsosz)
Marcin Kania (Rudy)

Natalia Musielak (Syców)
Arkadiusz Piątek (Brodnica)
Adam Suchocki (Białystok)
Jarosław Umiński (Włodawek)

## SILENT HUNTER 2

(CD Projekt)

Prawidłowe odpowiedzi:
1. Termoklina.
2. Baterie elektryczne (akumulatory).
3. Scapa Flow.

Nagrodę, grę „Silent Hunter 2", otrzymują:
Anna Bednarek (Pabianice)

Sławomir Błaszczyk (Łódź)
Magdalena Burko (Tarnobrzeg)
Jarosław Czerwiński (Gdańsk)
Michał Góralski (Gostyń)
Tomasz Hałas (Szczecin)
Paweł Jankowski (Poznań)
Magda Jaworska (Biały Bór)
Krzysztof Karpiński (Gorlice)
Łukasz Kozanowski (Łódź)
Damian Kubicki (Ostrów Wlkp)

Grzegorz Kulig (Goczałkowice)
Wiesław Miler (Rumia)
Dariusz Molasy (Bytom)
Piotr Panfil (Malbork)
Tomasz Pietrzak (Bydgoszcz)
Marek Pogorzały (Żnin)
Mariusz Rębowski (Łódź)
Paweł Rzepczyk (Poznań)
Edyta Wypchło (Jarocin)


ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH

Nr 5/02 (113) ROK 10

REDAKTOR NACZELNY:
Piotr Pieńkowski

Z-CA REDAKTORA NACZELNEGO:
Piotr Orcholski

SEKRETARZ REDAKCJI:
Michał J. Adamczak

Z-CA SEKRETARZA REDAKCJI:
Michał Nowakowski

REDAKTOR GRAFICZNY:
Krzysztof Wirszyłło, Tomasz Łoboda

CD MANAGER:
Adam Gregrowicz, Arkadiusz Matczyński

SKŁAD KOMPUTEROWY:
Małgorzata Zalska, Piotr Rogalski, Monika Zawiszewska, Krzysztof Czerwiński

KOREKTA:
Piotr Walkowiak

SEKRETARIAT:
Agnieszka Jasiulewicz

WSPÓŁPRACA:
Piotr Bilski, Romuald Burczyk, Adam Gregrowicz, Maciej Jasiński, Bartosz Lewandowski, Arkadiusz Matczyński, Jan Morwiński, Marcin Noryśkiewicz, Marcin Przybyłek, Tomasz Strzelczyk, Karol Szmyt, Michał Śledziński, Robert Wiśniewski

ADRES REDAKCJI:
ul. Jagiellońska 12A
85-067 Bydgoszcz
tel. (0-52) 345-54-40
tel. (0-52) 325-48-60
fax (0-52) 325-48-70

ADRES KORESPONDENCYJNY:
skrytka pocztowa 39
ul. Jagiellońska 6
85-005 Bydgoszcz

WYDAWCA:
Egmont Polska sp. z o.o.

KONTO:
BPH w Krakowie, XVI O/W-wa
10601028-1368-27000-420101

KOLPORTAŻ:
Agnieszka Kowalczyk

DZIAŁ REKLAMY:
Małgorzata Hawrylewicz-Pieńkowska
+52 345-54-40
Katarzyna Krzywińska
+22 625-50-05

TŁOCZENIE PŁYT CD:
TAKT s.c.
ul.Wyzwolenia 2,
Bolesław

DRUK:
Prasowe Zakłady Graficzne
ul. Wojska Polskiego 1, Bydgoszcz



Redakcja nie odpowiada za treść reklam i ogłoszeń i zastrzega sobie prawo do zmiany tytułów i treści nadsyłanych materiałów. Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych.



e-mail: sgk@sgk.com.pl
WWW: http://www.sgk.com.pl

Reklamacje dotyczące prenumeraty opłaconej do 28.02.2002
prosimy kierować do Infor Press Sp. z o.o.
tel. (022) 761 31 81 w godz. 8.00-15.00

Reklamacje dotyczące prenumeraty od numeru 04/2002
prosimy kierować do PRENUMERATA MAILING POLSKA SP. Z O.O.
tel. (022) 812 77 20/21; fax: (022) 812 77 23/24
e-mail: pmp@fulfilment.pl

Prenumeratę krajową można także zamówić przez RUCH S.A.
Wpłaty przyjmują jednostki kolportażowe RUCH S.A. właściwe
dla miejsca zamieszkania lub siedziby prenumeratora.
Dodatkowych informacji o warunkach
prenumeraty i sposobie zamawiania udziela:
RUCH S.A
tel. +48 (022) 53-28-731

# ZAPRENUMERUJ ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH

Prenumerata półroczna w cenie 77,40 zł
(12,90 zł za jeden numer)
Prenumerata roczna w cenie 154,80 zł
(12,90 zł za jeden numer)

Zamawiając prenumeratę naszego pisma
możesz być pewien, że:
- oszczędzisz pieniądze!
- oszczędzisz czas!
- nie przegapisz żadnego numeru!

# ZAMÓW ŚGK PROSTO DO DOMU!

DOWÓD / POKWITOWANIE DLA ODBIORCY

nr rachunku odbiorcy: 44 10201013
nr rachunku odbiorcy cd.: 122621558
odbiorca:
PRENUMERATA
MAILING POLSKA SP. Z O.O
Ul. Minerska 2
04-506 Warszawa
kwota:

Imię, nazwiso i adres wpłacającego:
.....
.....
.....

PRENUMERATA: ŚGK
OD 06/2002

Wyrażam zgodę na wprowadzenie i przetwarzanie moich danych osobowych zawartych w kuponie prenumeraty z zgodnie z Ustawą z 29.06.1997 o Ochronie Danych Osobowych, Dz. Ust. Nr 133 poz. 883
PODPIS .....

stempel dzienny

Opłata:

polecenie przelewu / wpłata gotówki

nazwa odbiorcy: PRENUMERATA MAILING POLSKA SP. Z O.O.
nazwa odbiorcy cd.: ul. Minerska 2, 04-506 Warszawa
l.k. | nr rachunku odbiorcy: 44 10201013 | 122621558
waluta: WP* PLN | kwota:
nr rachunku zleceniodawcy (przelew) / kwota słownie (wpłata)
nazwa zleceniodawcy
nazwa zleceniodawcy cd.
tytułem
PRENUMERATA: ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH
OD 06/2002

Wyrażam zgodę na wprowadzenie i przetwarzanie moich danych osobowych zawartych w kuponie prenumeraty z zgodnie z Ustawą z 29.06.1997 o Ochronie Danych Osobowych, Dz. Ust. Nr 133 poz. 883
PODPIS .....

pieczęć, data i podpis(y) zleceniodawcy

Opłata:

odcinek dla banku odbiorcy

DOWÓD / POKWITOWANIE DLA ZLECENIODAWCY

nr rachunku odbiorcy: 44 10201013
nr rachunku odbiorcy cd.: 122621558
odbiorca:
PRENUMERATA
MAILING POLSKA SP. Z O.O
Ul. Minerska 2
04-506 Warszawa
kwota:

Imię, nazwiso i adres wpłacającego:
.....
.....
.....

PRENUMERATA: ŚGK
OD 06/2002

Wyrażam zgodę na wprowadzenie i przetwarzanie moich danych osobowych zawartych w kuponie prenumeraty z zgodnie z Ustawą z 29.06.1997 o Ochronie Danych Osobowych, Dz. Ust. Nr 133 poz. 883
PODPIS .....

stempel dzienny

Opłata:

nazwa odbiorcy: PRENUMERATA MAILING POLSKA SP. Z O.O.
nazwa odbiorcy cd.: ul. Minerska 2, 04-506 Warszawa
l.k. | nr rachunku odbiorcy: 44 10201013 | 122621558
waluta: WP* PLN | kwota:
nr rachunku zleceniodawcy (przelew) / kwota słownie (wpłata)
nazwa zleceniodawcy
nazwa zleceniodawcy cd.
tytułem
PRENUMERATA: ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH
OD 06/2002

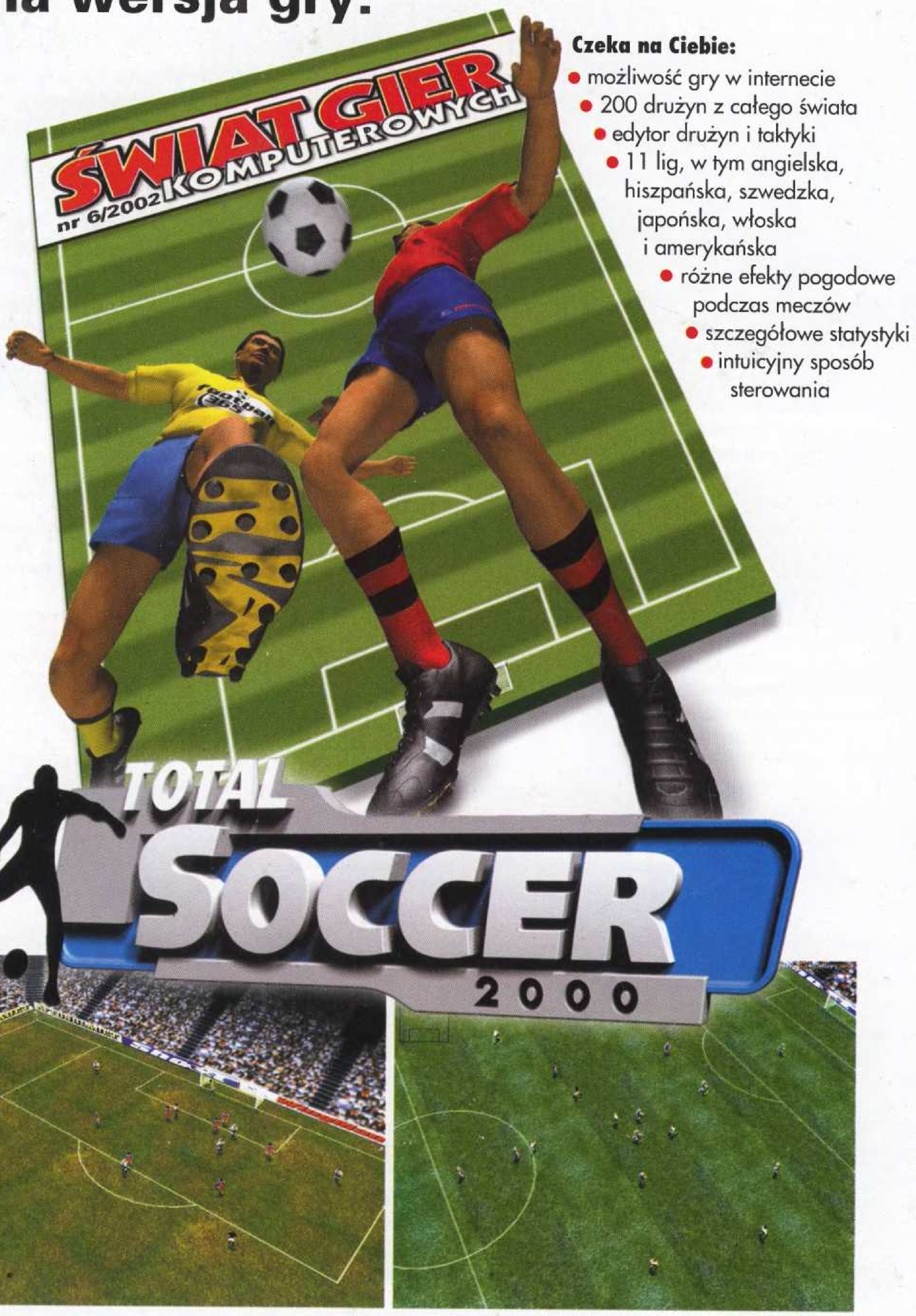
Wyrażam zgodę na wprowadzenie i przetwarzanie moich danych osobowych zawartych w kuponie prenumeraty z zgodnie z Ustawą z 29.06.1997 o Ochronie Danych Osobowych, Dz. Ust. Nr 133 poz. 883
PODPIS .....

pieczęć, data i podpis(y) zleceniodawcy

Opłata:

odcinek dla zleceniodawcy

# W numerze czerwcowym ŚGK pełna wersja gry:




**Czeka na Ciebie:**

- możliwość gry w internecie
- 200 drużyn z całego świata
- edytor drużyn i taktyki
- 11 lig, w tym angielska, hiszpańska, szwedzka, japońska, włoska i amerykańska
- różne efekty pogodowe podczas meczów
- szczegółowe statystyki
- intuicyjny sposób sterowania

*Total Soccer 2000 to następca pamiętnego Sensible Soccer. Niezwykle dynamiczne akcje, wiwatujące tłumy i olbrzymie możliwości w kwestii zarządzania drużyną, sprawią, że nie będziesz mógł się oderwać od monitora.*
*Total Soccer 2000 to najlepszy prezent jaki możesz sobie zrobić z okazji finału Mistrzostw Świata.*

## W numerze 6/2002:

**RECENZJE:** Która lepsza? Recenzje dwóch doskonałych gier RPG: Might & Magic 9 i Dungeon Siege oraz FIFA World Cup 2002, Starmageddon, Planeta Małp, Jane's Attack Squadron i inne

**WYWIADY:** Condition Zero - CounterStrike dla samotnych,
Freedom Force - powrót komiksów w komputerowym stylu

# TU POWINNY BYĆ PŁYTY CD

# MAX EXTREME SPORTS

PEPSI®

**Nie brakuje ci odrobiny szaleństwa w życiu?**
**Nie szukasz większego wyzwania?**
**Chcesz przeżyć wreszcie coś fascynującego?**

## Teraz masz szansę!

**ZAGRAJ**
**W PEPSI MAX EXTREME!!!!!**

- 12 tras umieszczonych w pięciu egzotycznych lokacjach
- Trzy główne tryby rozgrywki:
  - mistrzostwa,
  - pojedyncze dyscypliny,
  - wyścig na czas
- Zmienne warunki pogodowe
- Bonusowe lokacje i dyscypliny

**ZOSTAŃ UCZESTNIKIEM NIESAMOWITEJ WYPRAWY**

**Weź udział w wielkim konkursie**
**Do wygrania kursy wspinaczki skałkowej**
**Szczegóły na: www.techland.pl**

DJW

**Fundatorzy nagród:**
**Łódzki Klub Wysokogórski**
**Dolnośląska Szkoła Wspinaczki**

HOGA.PL — „...a mówili, że gra Tony Hawk Skateboarding jest niepokonana!" - Hoga.PL 9.5/10

INTERIA.PL — „Tak nie skoczy nawet Adam Małysz!" - 9.5/10 Gry.Interia.pl

Gamespot.UK — „Ideal for injured adrenaline fanatics - relive those max-out moments on your PC" - Gamespot.UK

Komputer Świat GRY — „Wspaniale, że taka gra ukazuje się na peceta!" - Komputer Świat GRY

Scan by Vangis 2010 for Retroreaders.makii.pl

techland
software publisher

Więcej informacji na stronie:
**www.techland.com.pl**

Multimedialny Sklep Wysyłkowy:
**www.msw.pl**

**SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA:**
tel.: 0 prefiks (62) 73 72 739, e-mail: sprzedaz@techland.com.pl